マンガの基礎デッサン
セクシーキャラ編

SEXY CHARACTER

林晃
(Go office)

マンガの基礎デッサン

セクシーキャラ編

林晃（Go office）

本書の使い方

セクシーキャラのポイントをおさえよう

セクシーキャラは
「乳房」と「お尻」
がいのち

セクシーキャラは
「くびれ」と「丸み」で活きる

魅力的な女性の体の描き方を学びましょう

セクシーキャラをつくるには、実にいろいろなポーズ、アングルの設定、体の特徴、パーツの形を学ぶことが必要です。本書を読んで自分好みのセクシーボディを見つけましょう。

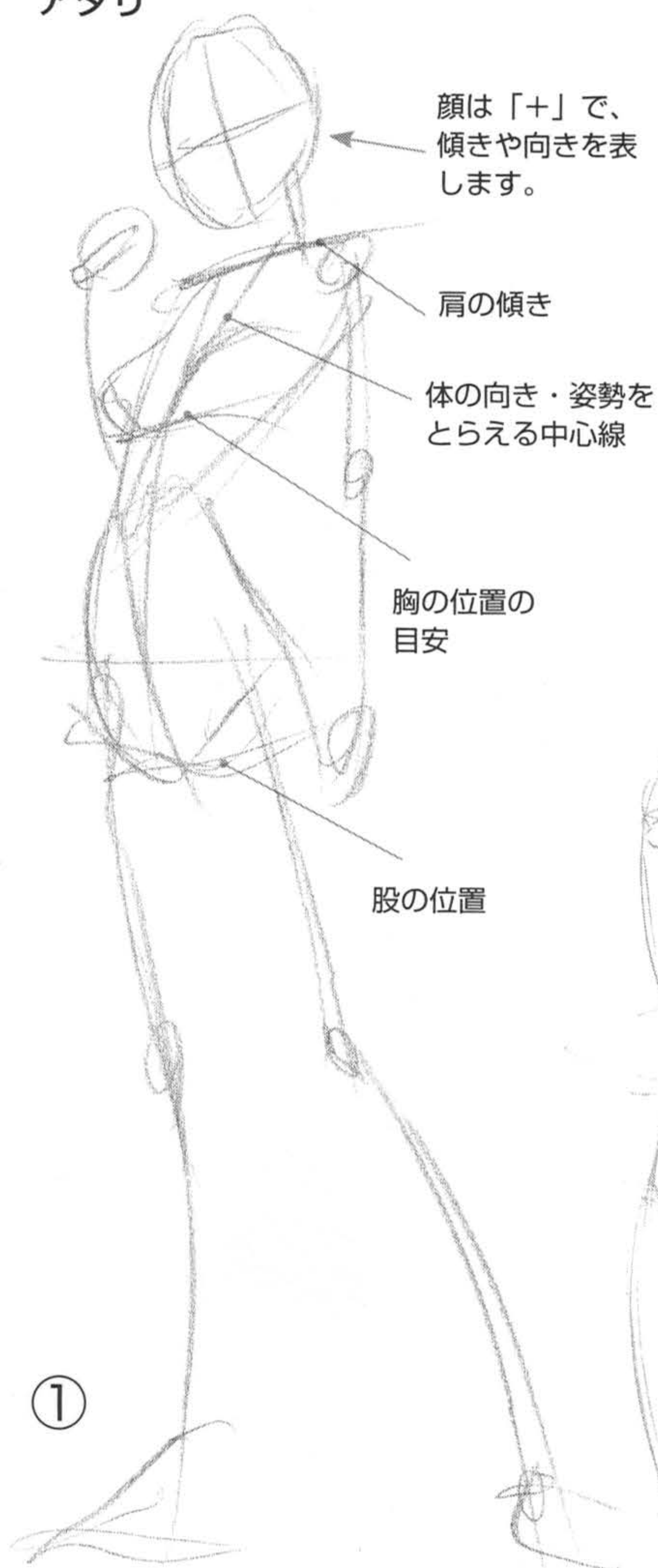
セクシーキャラは
「動き」で決まる

セクシーキャラは
「パーツ」で語る

本書の使い方

アタリでポーズをとらえよう

アタリはキャラの設計図

アタリはラフデッサンとか、ラフ画などともいいます。下描きの下描きでもあり、おおよそのポーズのイメージが自分でわかれば良いのです。イメージで自由に描ける技術とセンスを育てましょう。

全身を描いてバランスをとりましょう。

デッサン

スネくらいまでのショットなので、必要な部分に肉づけします。

腕を上げたポーズ

ポイント1

首まわり（鎖骨）と肩…腕と胴体のつながり

ポイント2

腕パーツ（肩、ヒジ、手首）

完成

くびれ

くびれ

ポイント3

胴体…丸みとくびれをつくる曲線

丸み

丸み

関節と厚みを意識して描くアタリ

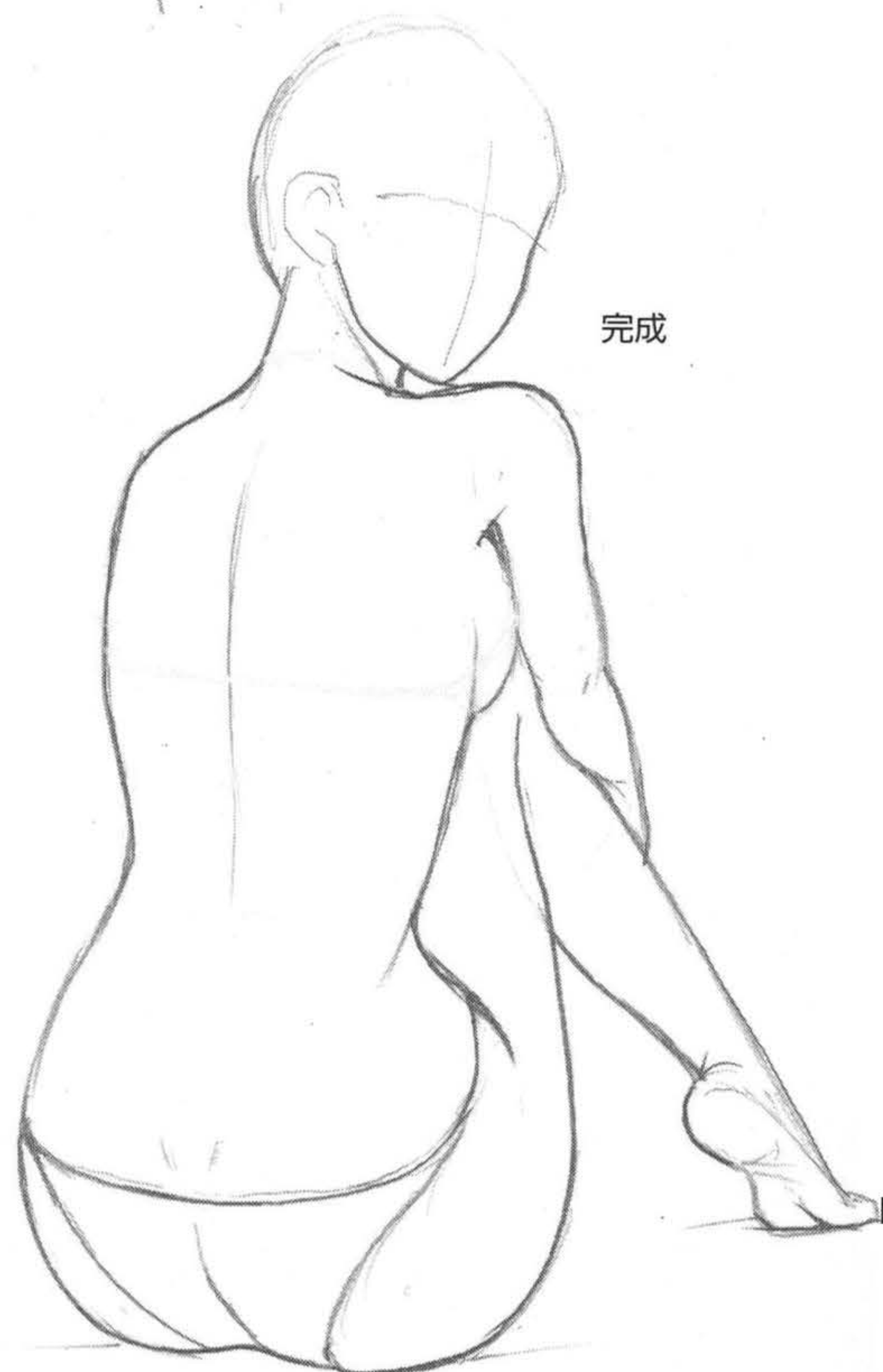
ヒザを抱えた座りポーズ

ブラのヒモは、背中の曲面や胸の位置をとらえる目安になります。

デッサン

完成

全体の雰囲気をとらえるアタリ

このポーズでのお尻の割れ目の位置はこの辺です。

ポーズとパーツを学ぼう

ポーズごとに変わるパーツの形をとらえよう

「このポーズの時には、腕や脚はどういう形になっているだろう？」と、描く時の気持ちになって観察してみましょう。

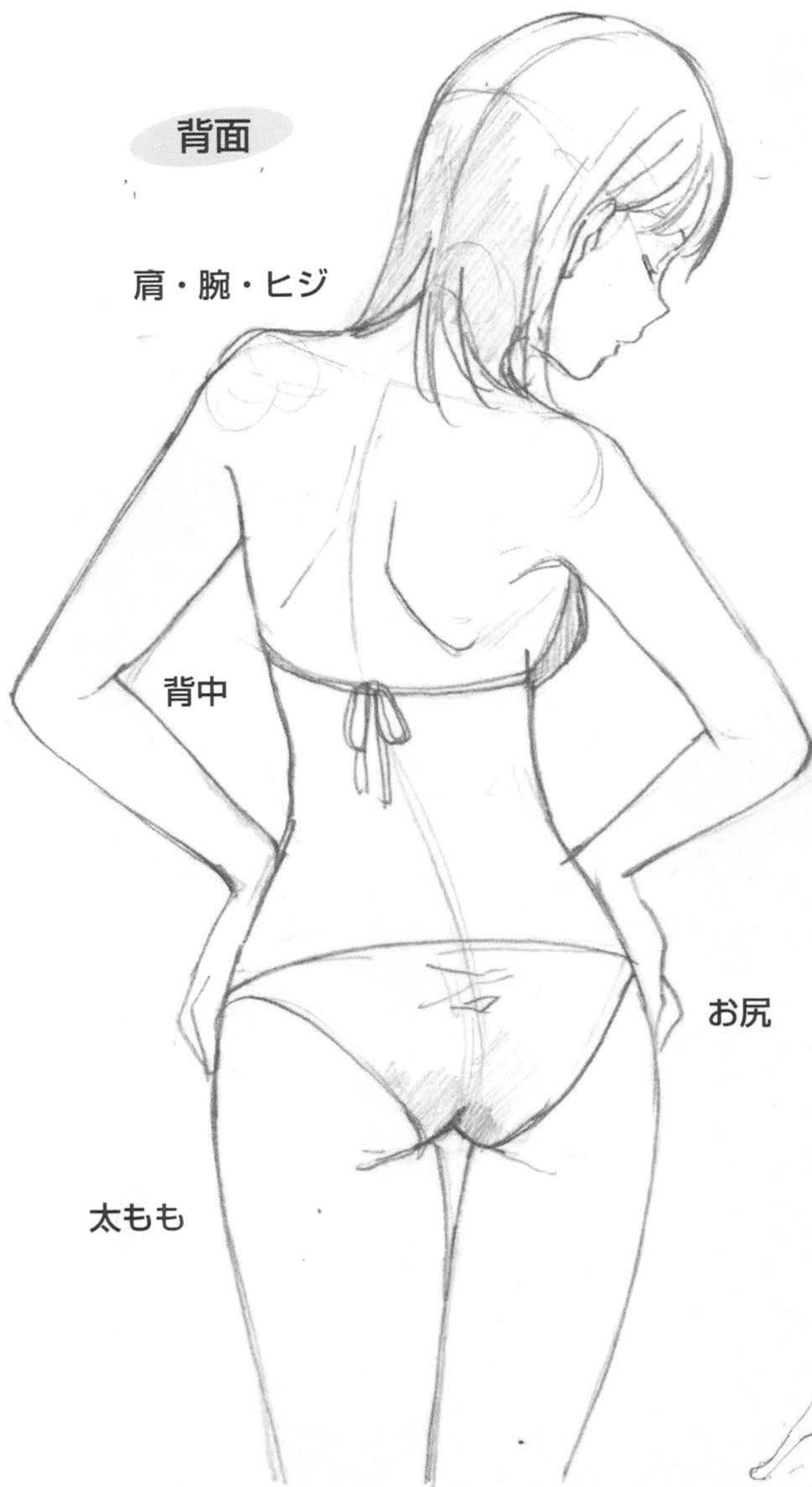
前面

首・肩・胸

手首・手

腹部

ヒザ

足首・足

背面

肩・腕・ヒジ

背中

お尻

太もも

脚線

太もも

ヒザ

ふくらはぎ

足首

足

寝ポーズ

おなか

胸（バスト）

股間部

体の厚み

もくじ

はじめに

林も、女のコを描くのが大好きです。趣味で描く分には、もはや「女のコしか描かない」というのがポリシーなぐらいです（仕事なら男のコも描きますが…）。
と、今ではここまで言い切れるようになりましたが、過去には私も皆さんと同じく、大きな壁にぶつかってきました。そう、「女のコの顔は描けても、体が上手に描けない」という壁です。

女のコの体はとても複雑で、描くのは難しいものです。肉体の持つ丸み、起伏、くびれなど、それらは位置も形も女のコごとに異なるからです。グラビア写真、古今東西の絵画、ウェブや雑誌でなじみ深いイラストを調べれば調べるほど、女のコの体の多様性に気づきます。
では、「女のコの体を描く」はじめの一歩をどこに定めたらいいでしょうか？
答えは簡単です。自分の好きな体つきを見つけ、その体つきをとことん学ぶこと（何度も、徹底的に描くこと）です。描くたびに、見えてなかったことや、思い込みで描いていたことなどに気づくのです。最初は下手でもいい。好きなものを好きなだけ描きましょう。

日ごろ、多くの作品を見る機会が多い私ですが、「おっ？」と目を引く作品には、「女のコを描くのが好きだ」という気持ちが表れているものが多いように感じます。こと体に関しては、乳房、お尻、股間や脚など、「この部位が特に好き」という描き手のこだわりが、魅力ある作品の決め手になっています。もちろん部位だけではなく、アングルや立体感に対するこだわり、また肌や肉の質感をとことん表現されている作品も魅力が高いと言えます。

さて本書は、「セクシー」という言葉をテーマとしていますが、それは単に「性的な魅力」を指すだけでなく、美しく、健康的で、可愛らしい女のコの体を総括して学ぶ本です。「セクシー」というテーマのもと、私が長年にわたり集めた膨大な資料の中から、代表的な女のコの体つきを厳選しました。全身の描き方はもちろん、セクシーポーズの描き方も解かるはずです。また、各部位ごとにページを分けて解説していますので、皆さんが苦手なところから読んでもいいでしょう。

この本は、「女のコを描くのが好き」な私、林 晃のこだわりの集大成です。

この本を読んで、皆さんの画力が少しでも向上されたら、それに勝る喜びはありません。

Go office　林　晃

※ 本書の作例の多くはエンピツかシャープペンシルによって描かれていますが、印刷物のため、実際のエンピツの濃さや線とは異なる場合があります。

第１章
セクシーキャラを描こう

セクシーキャラの体を学ぼう

セクシーな体つきをとらえる

セクシーな体つきとは、大きめの乳房（豊かなバスト）や丸く引き締まったお尻、くびれた腰など、曲線が美しい体つきのことです。

肩は丸みがありますが、しっかりしています。左右セットで、骨格を意識して描きます。

乳房は柔らかく、丸みを帯びます。大きさと形のバリエーションは豊富です。

腹部は中央にラインを入れると、引き締まった感じになります。

おへそはウエストのくびれよりも下にあります。

下腹部〜股は曲線で体の丸みを表現しましょう。

首は長めにすると大人っぽくなります。全体を見ながら描きましょう。

二の腕はやや太いです。細くすると子どもっぽくなります。

腰・ウエストはくびれます。ナナメ向きでは、左右でくびれる位置が変わります。

お尻は肩幅と同じくらい張り出します。

太ももは直線的なものですが、曲線で描くと肉感的になります。

セクシーキャラのプロポーション

セクシーキャラは、7.5～8頭身くらいがよいです。
リアルな体型に比べ、胴体を少し短めにしたり、腰の位置を高めにデザインします。

ろっ骨
ブロック

腰

股

1

2

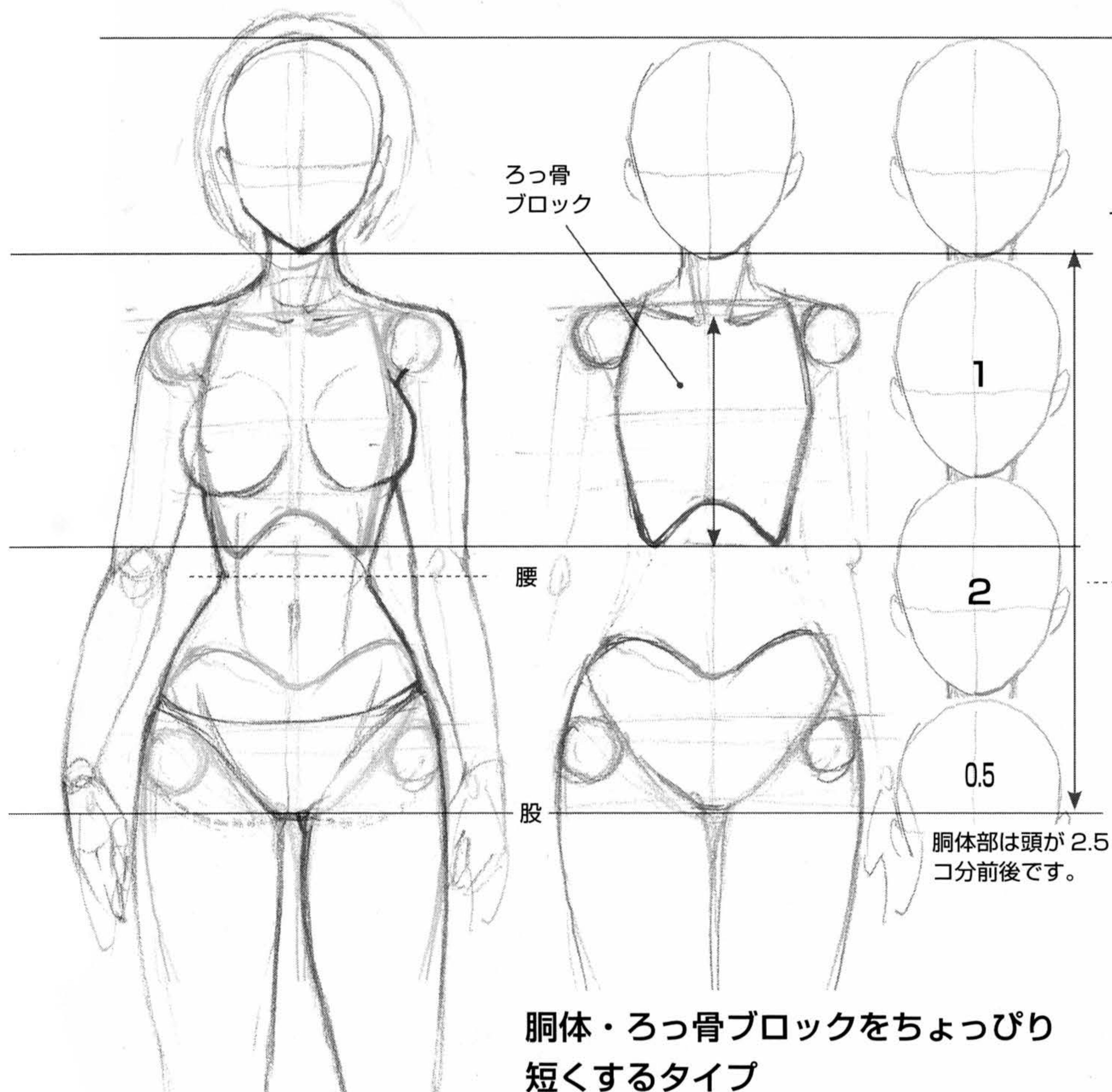
0.5

胴体部は頭が 2.5 コ分前後です。

7.5 頭身のプロポーション

上半身

脚部

1 2 3 4 5 6 7 7.5

脚部の方がちょっとだけ長いです。

※ 頭身（とうしん）
「全身が、頭何コ分か？」でとらえる考え方です。
全身に対して、頭が大きければ２頭身や３頭身などの「低い頭身」となります。頭が小さいモデル体型などは８頭身や９頭身。キャラの設定や指定をする時に用いられます。

胴体・ろっ骨ブロックをちょっぴり短くするタイプ

● リアルふうバランスは胴が長い

腰

1

2

3

胴体部は頭３コ分です。

リアル体型はろっ骨ブロックが長く、胴体全体が長めです。

子どもっぽい雰囲気を出すデザインの場合

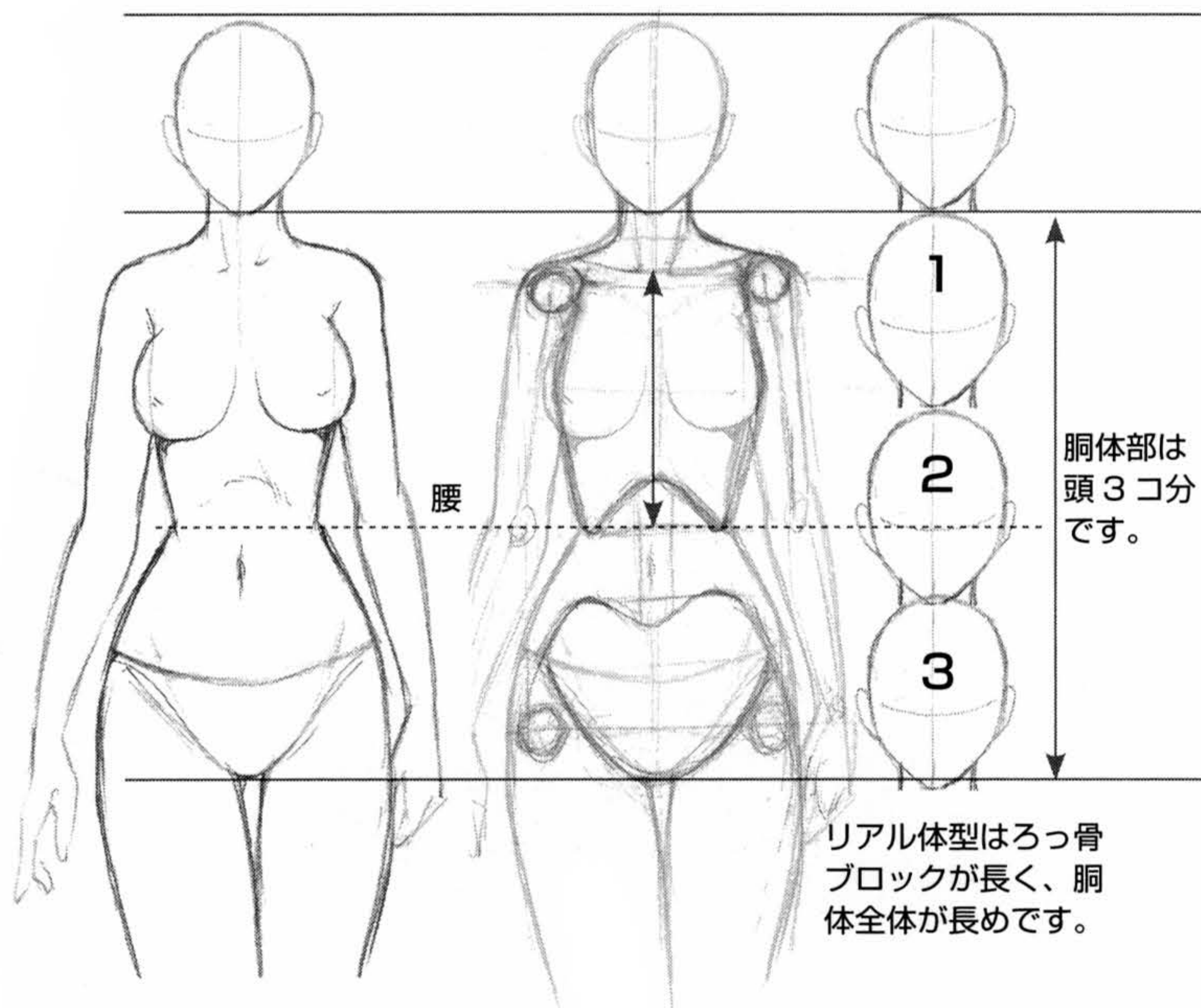
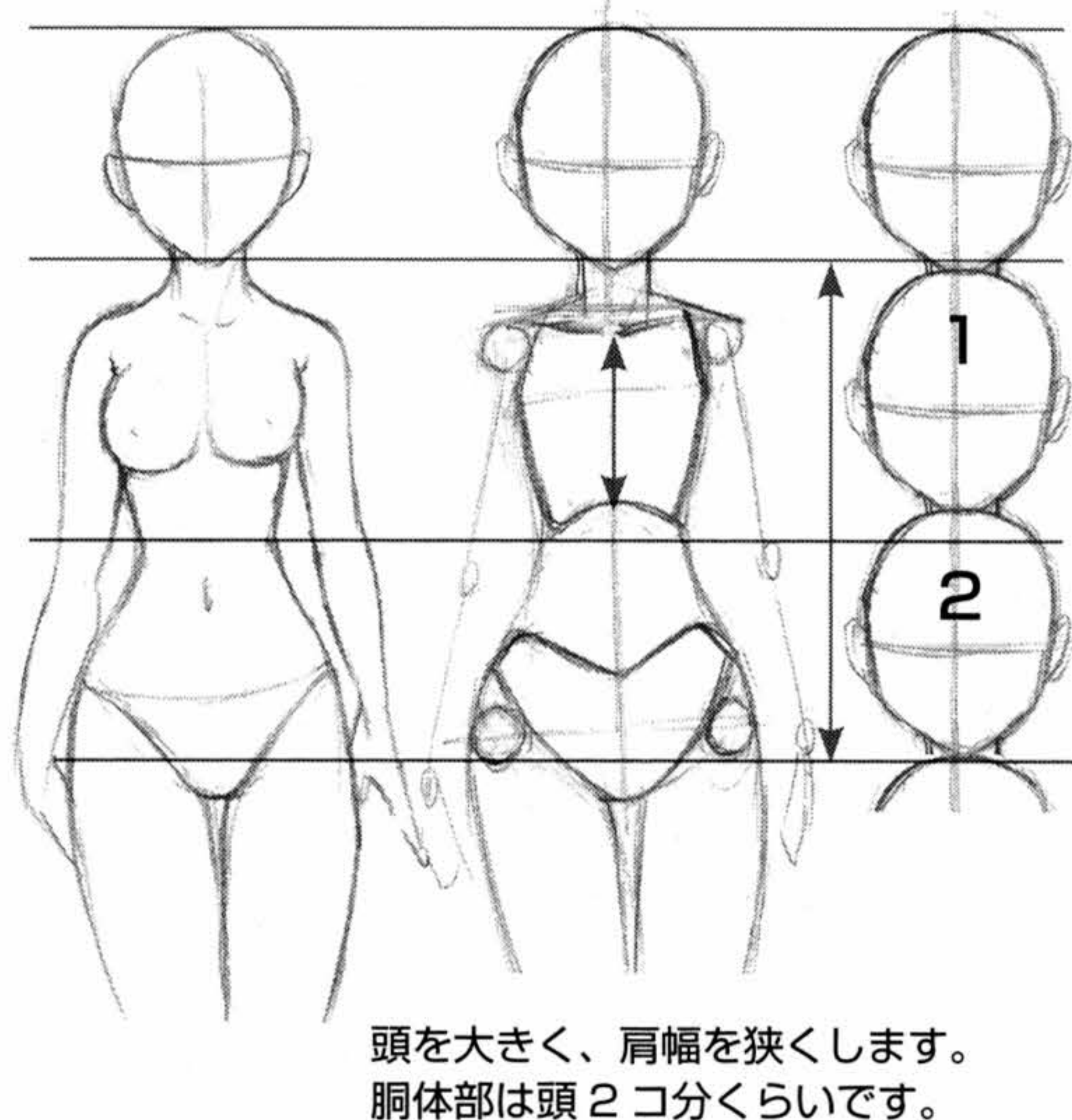
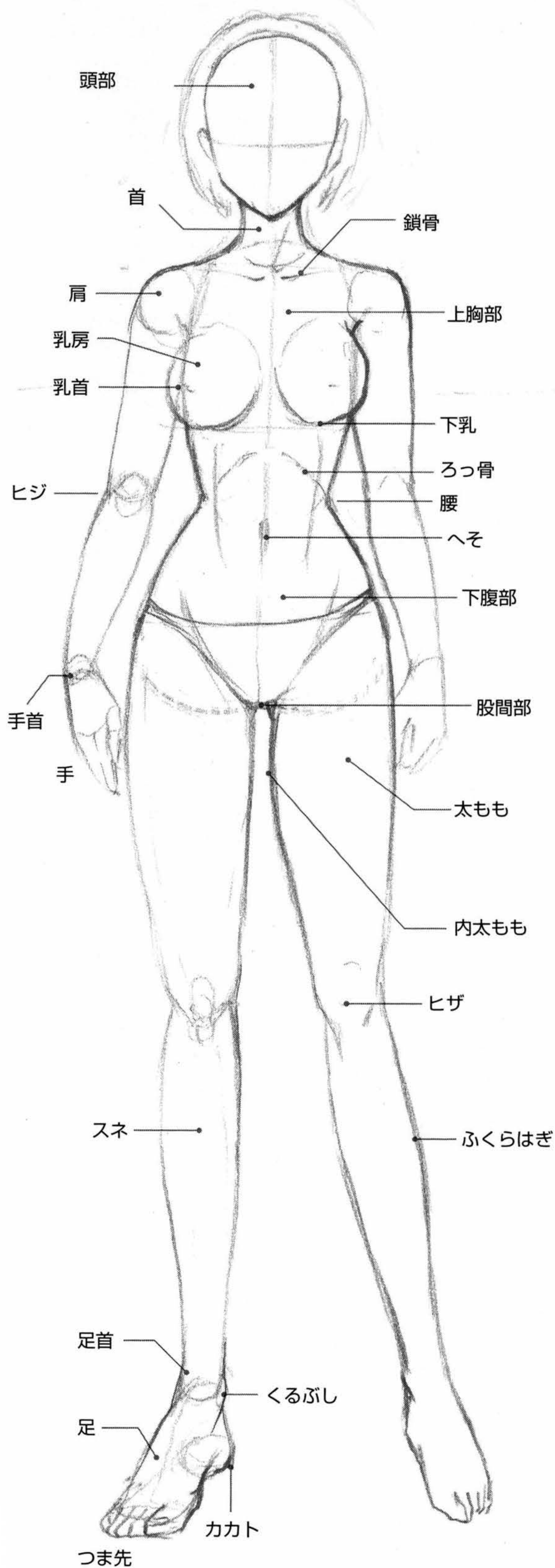
1

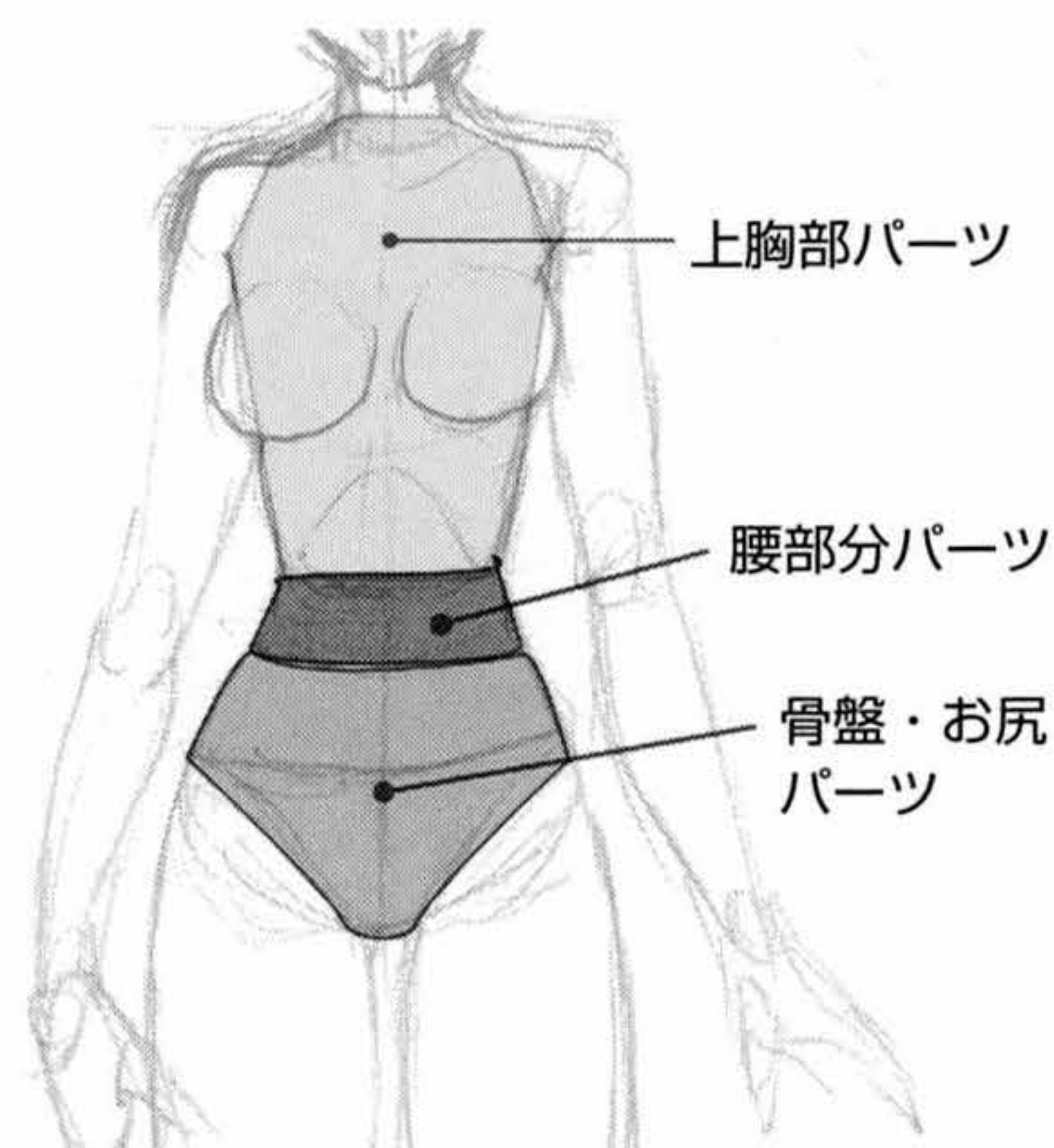
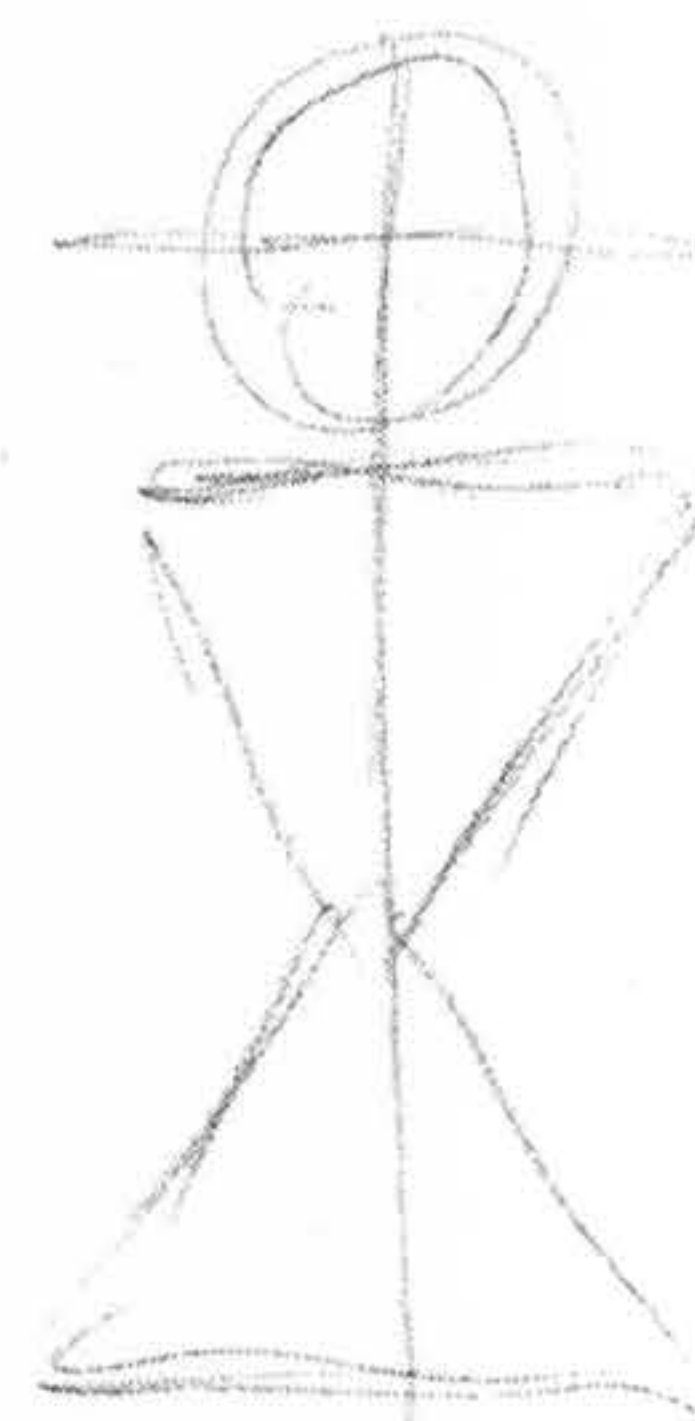
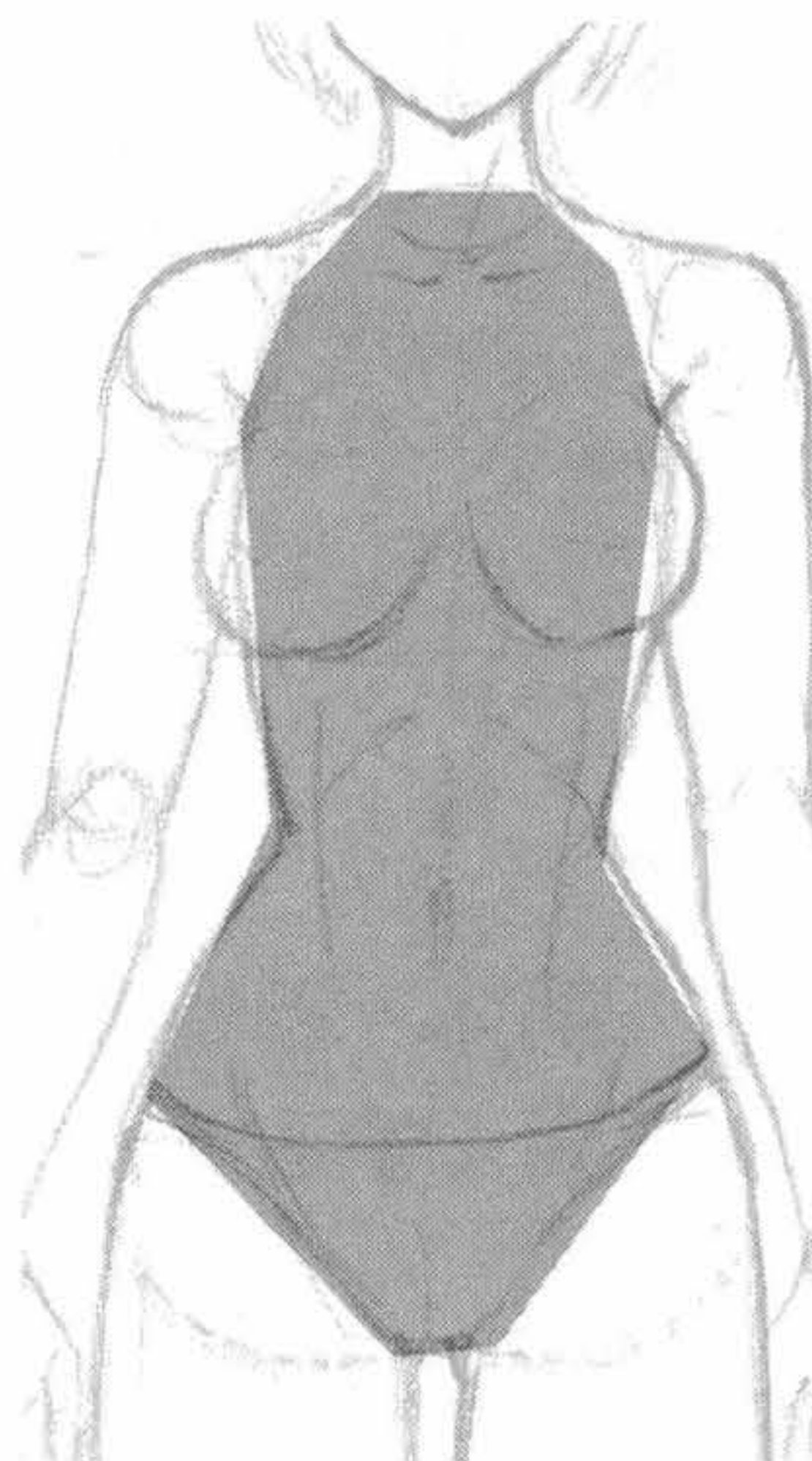
2

頭を大きく、肩幅を狭くします。
胴体部は頭２コ分くらいです。

セクシーキャラのスタイルバランス

● 正面

頭部
首
鎖骨
肩
上胸部
乳房
乳首
下乳
ろっ骨
ヒジ
腰
へそ
下腹部
手首
股間部
手
太もも
内太もも
ヒザ
スネ
ふくらはぎ
足首
くるぶし
足
カカト
つま先

関節やパーツの長さを意識することから始めよう！

上胸部パーツ
腰部分パーツ
骨盤・お尻パーツ

関節とブロックでとらえると、大きく３つのパーツになります。

簡単な胴体部のアタリ。頭の大きさに対しての体の大きさを描きます。真ん中に１本、中心の目安になる線を描きましょう。

胴体本体部分を意識しましょう。これに両肩をつけ、乳房を描き込んで胴体が完成します。

● 真上から見た場合

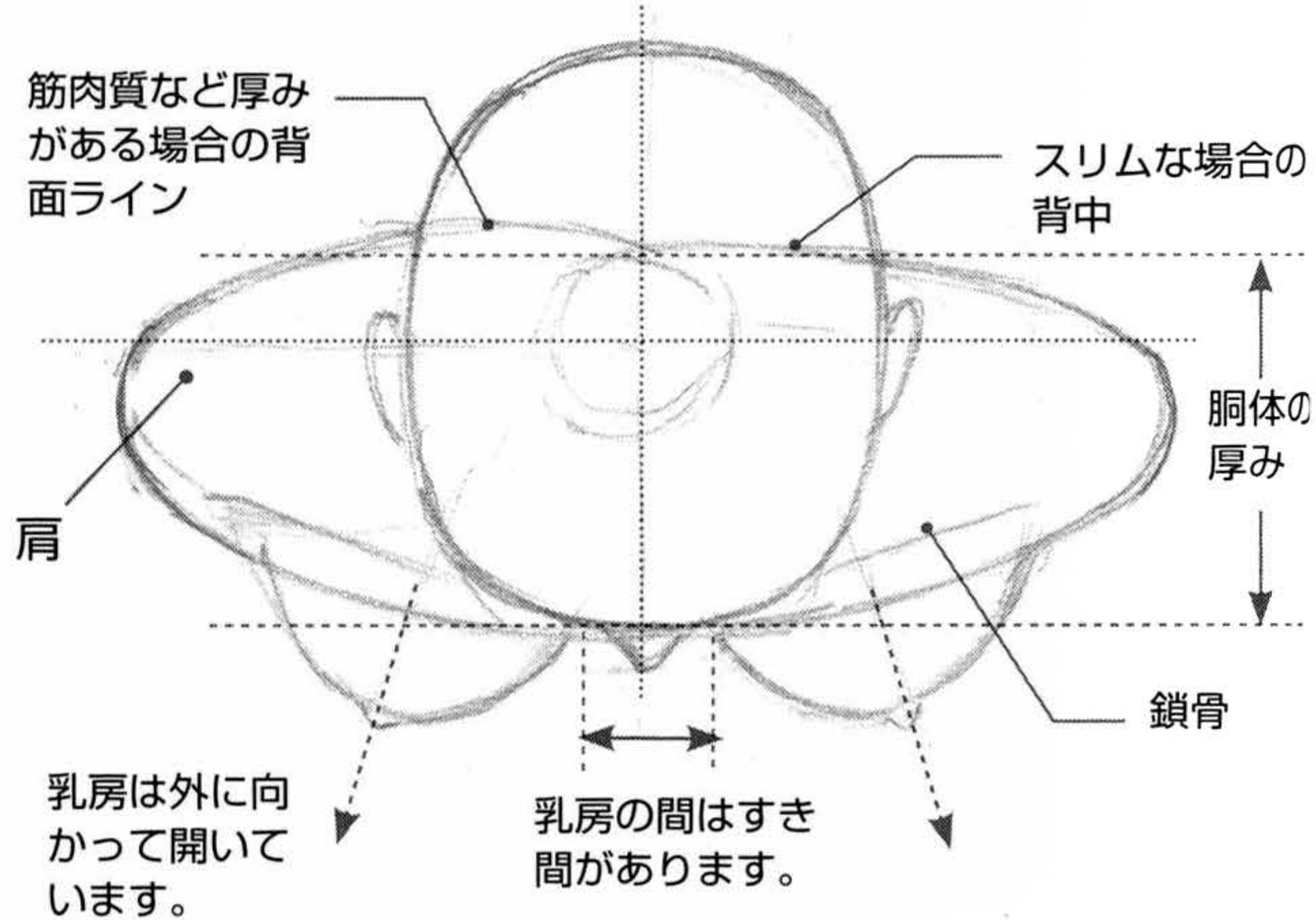
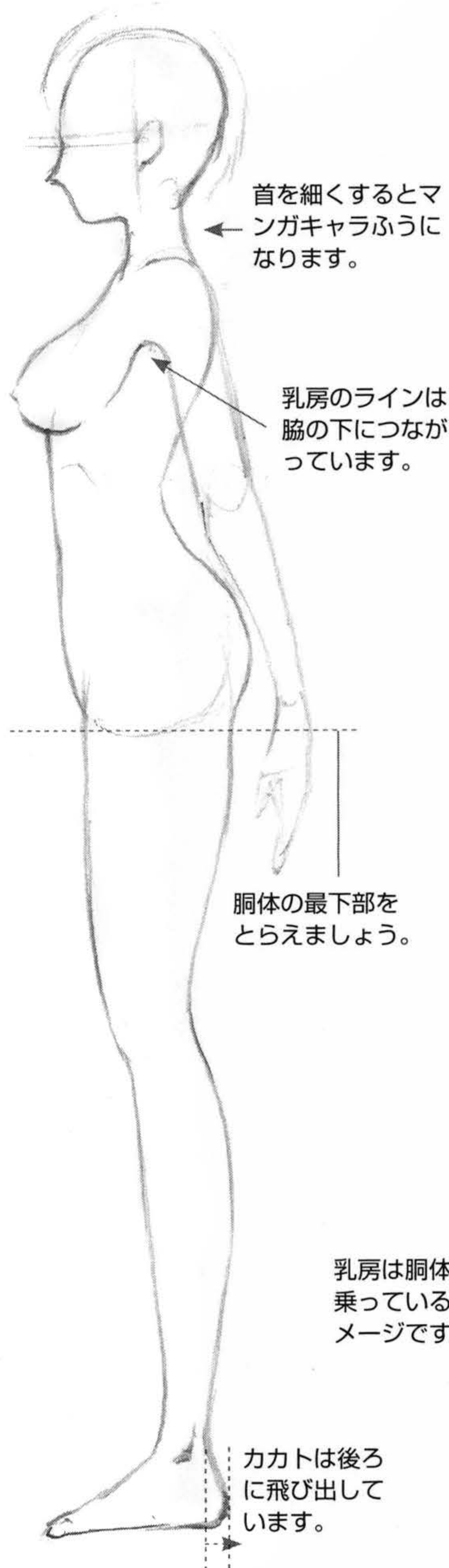
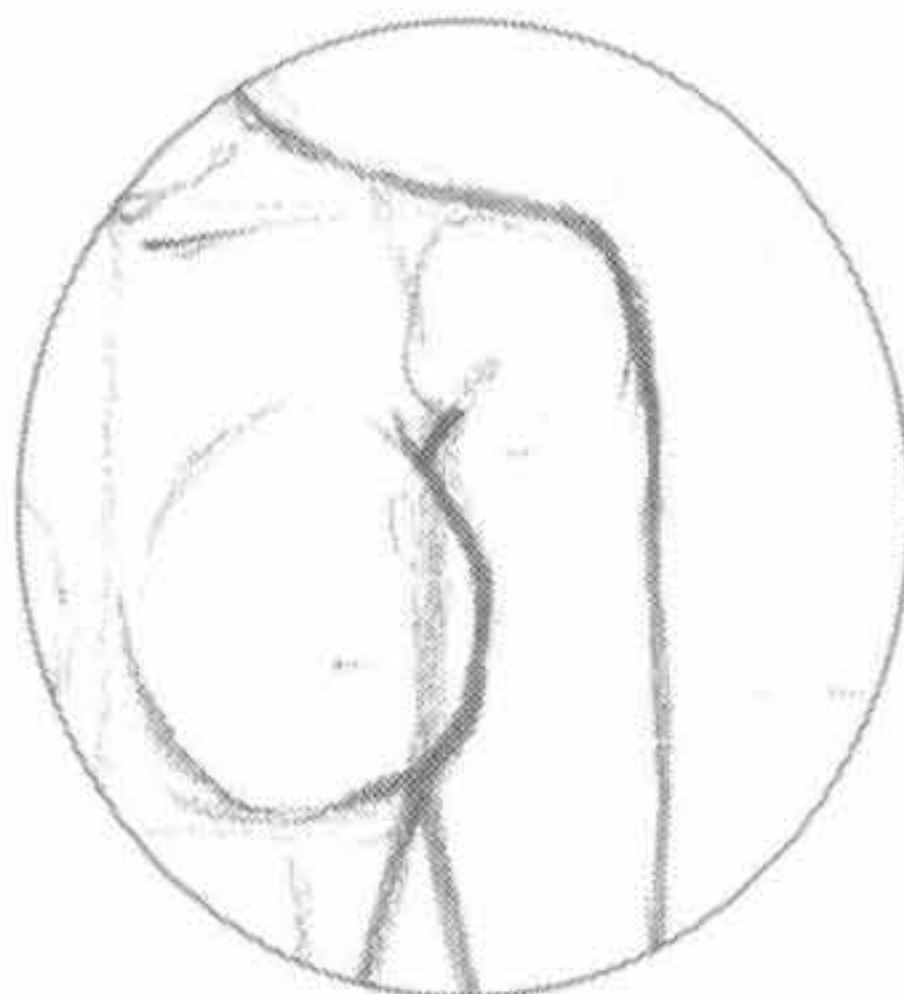
筋肉質など厚みがある場合の背面ライン
スリムな場合の背中
胴体の厚み
肩
鎖骨
乳房は外に向かって開いています。
乳房の間はすき間があります。

● 横

首を細くするとマンガキャラふうになります。

乳房のラインは脇の下につながっています。

胴体の最下部をとらえましょう。

カカトは後ろに飛び出しています。

リアルふうに描いた首。太いです。

正面から見た場合。乳房と腕のつけ根（脇）との関係をとらえよう。

アタリに学ぶ

首は耳の位置に向かってナナメにとらえます。

乳房は胴体に乗っているイメージです。

お尻は肩よりも外側に張り出すイメージで。

● 背面

背骨のラインはあまり浮き出ませんが、描き込んでOKです。

肩甲骨（けんこうこつ）。表に出やすい人と、ほとんど出てこない人がいます。

腰

お尻の線の始まりは腰と股の中央あたりです。

アタリに学ぶ

腰

ヒジ

股

手首

下ろしたヒジは腰、手首が股のあたりになります。腕は、肩からヒジと、ヒジから手首の長さはだいたい同じです。

● 真下から見た場合　（胴体の最下部）

前面側

胴体の本体部分

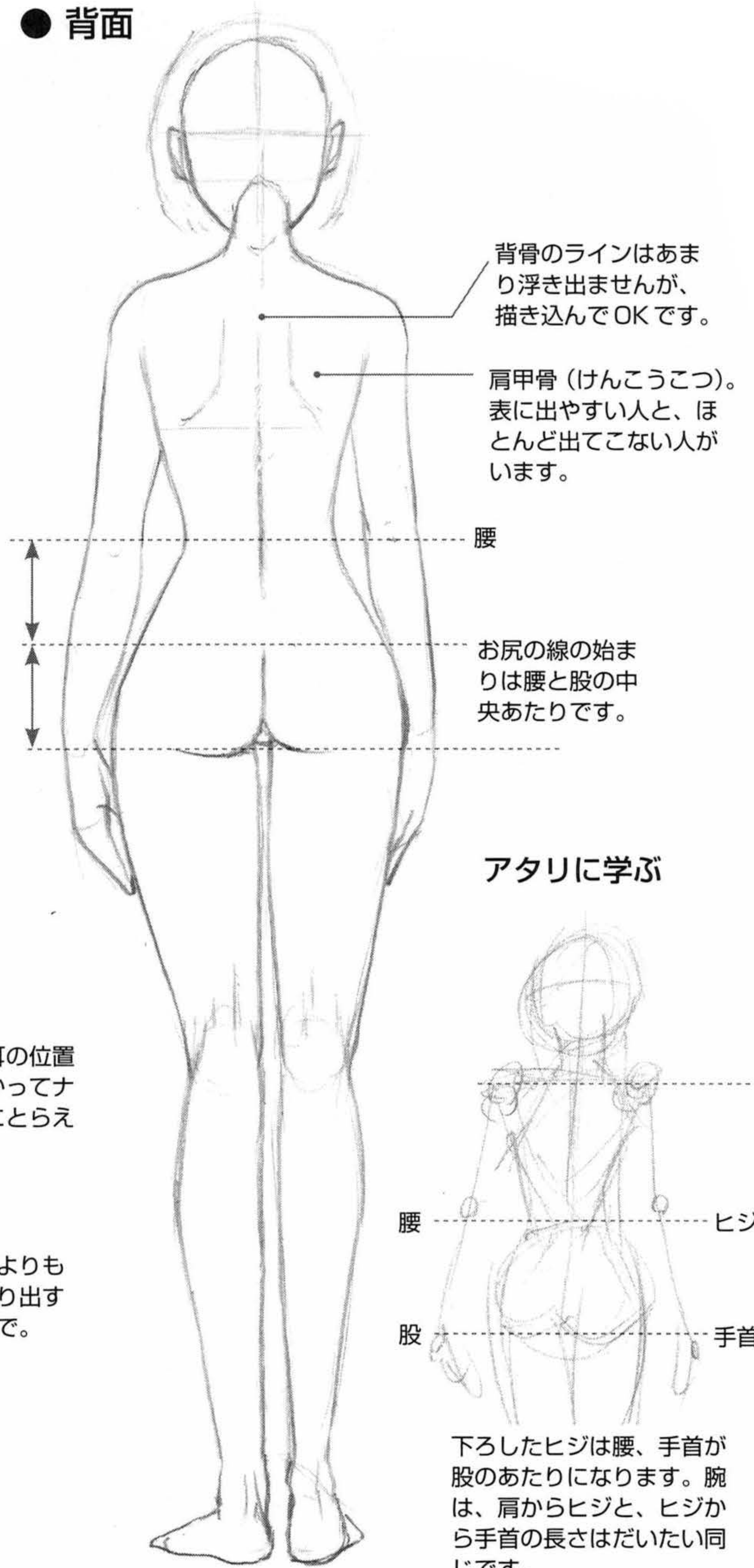
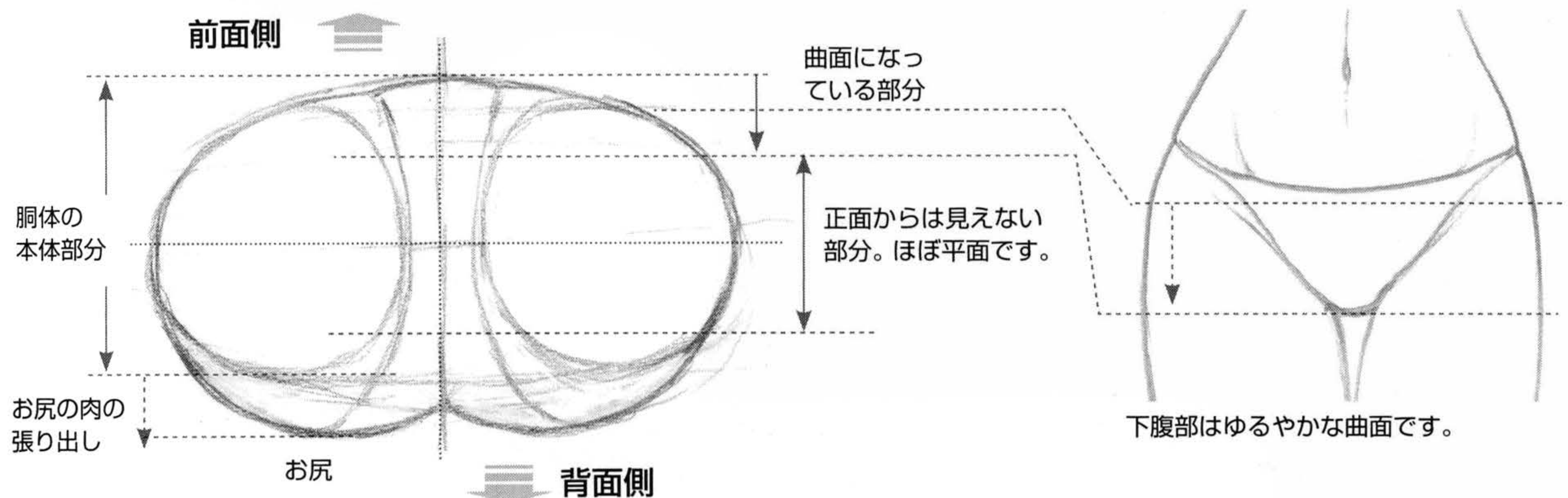
お尻の肉の張り出し

お尻

背面側

曲面になっている部分

正面からは見えない部分。ほぼ平面です。

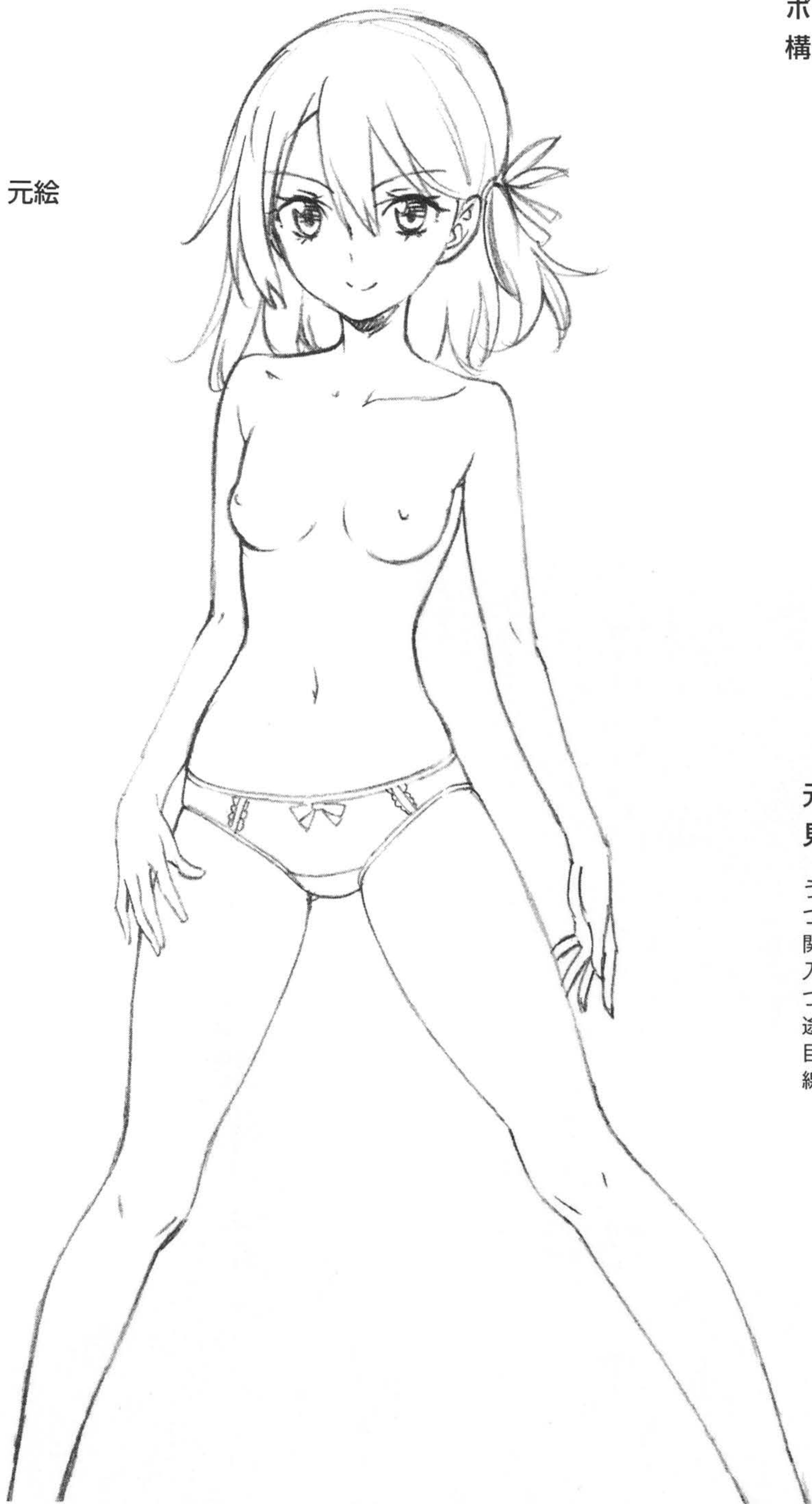
下腹部はゆるやかな曲面です。

セクシーポーズを描こう

見て描くことができるようになると、自分のイメージからデッサンして描くことができるようになります。

まずは、見て描く手順を見てみましょう。

ポーズのとらえ方と見て描く方法

立ちポーズを描いてみよう

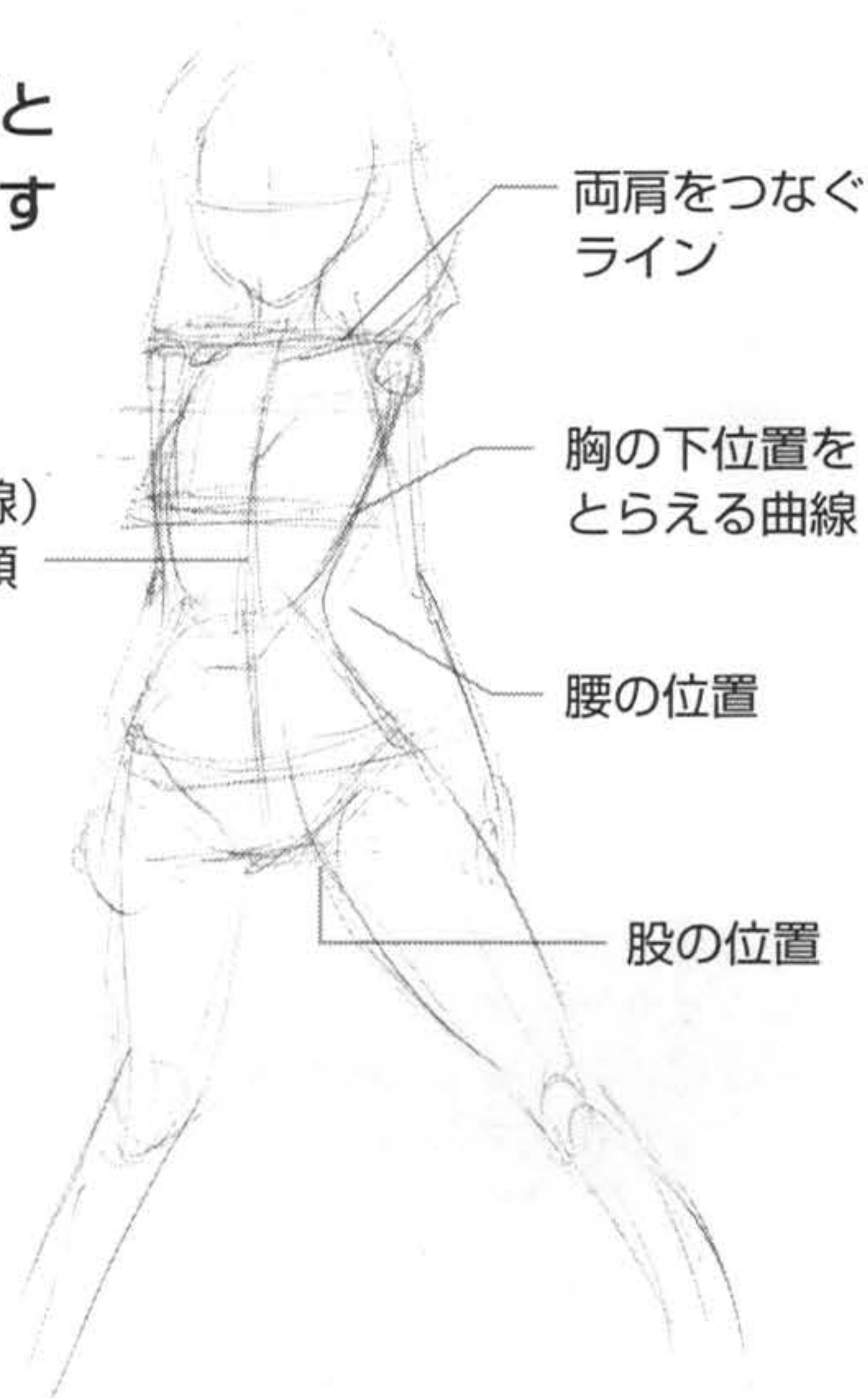
元絵

ポーズの雰囲気と構造をとらえます

両肩をつなぐライン

中心線（正中線）…体の向きと傾きの目安

胸の下位置をとらえる曲線

腰の位置

股の位置

頭部の大きさや肩幅、腰のくびれ、胴体の長さなど、ひとつひとつ元絵を見ながら位置をとって描きます。

元絵のラフを見てみよう

うっすらと、両肩をつなぐラインや肩の関節、中心線などが入っています。ひとつひとつが、作画の途上で描き込まれる目安の線やアタリの線です。

上達のコツは、まず見て描くことが大切！

座ったポーズを描いてみよう

元絵

頭部の大きさ

肩の位置

ヒジの位置

お尻の位置

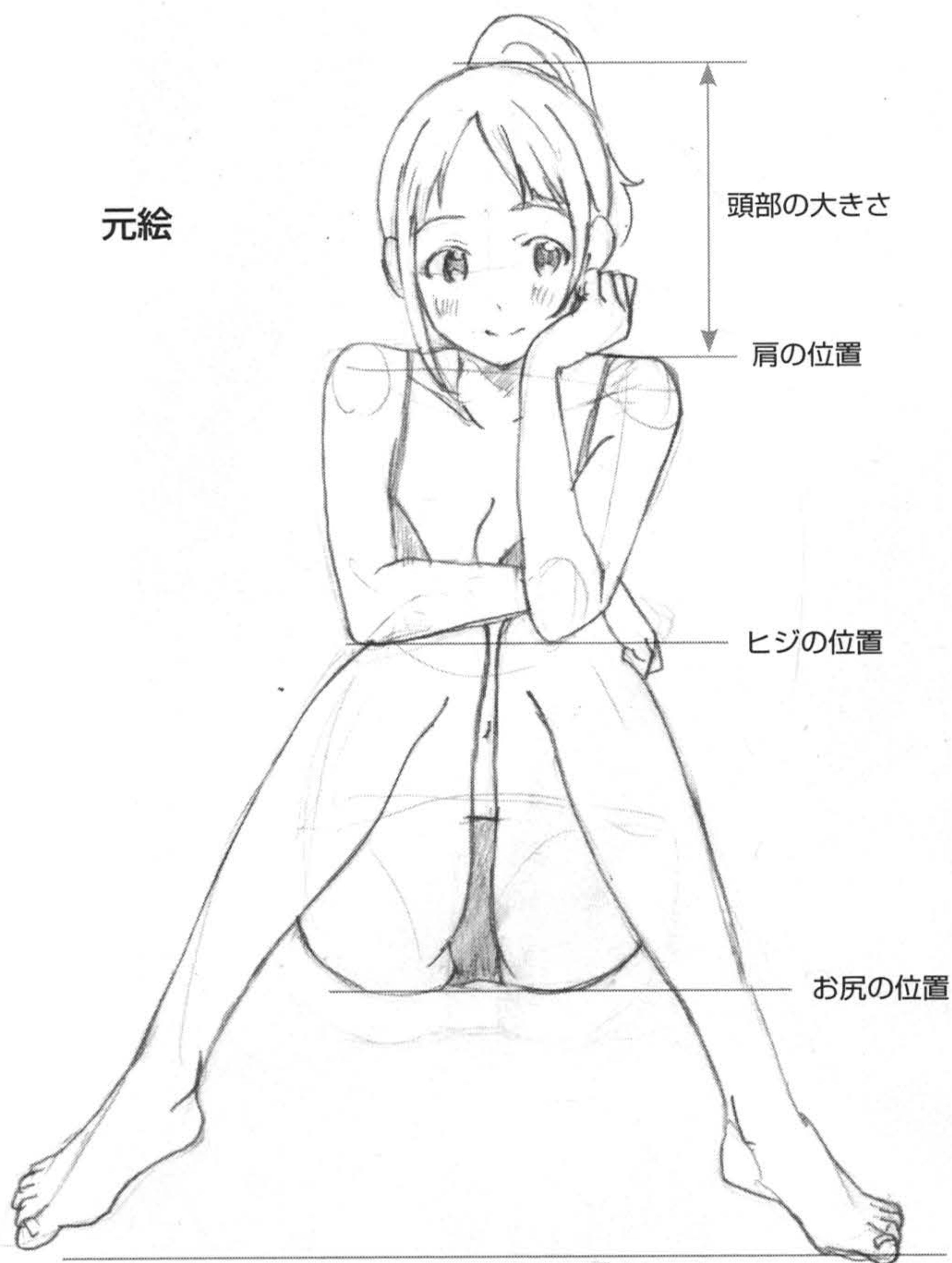
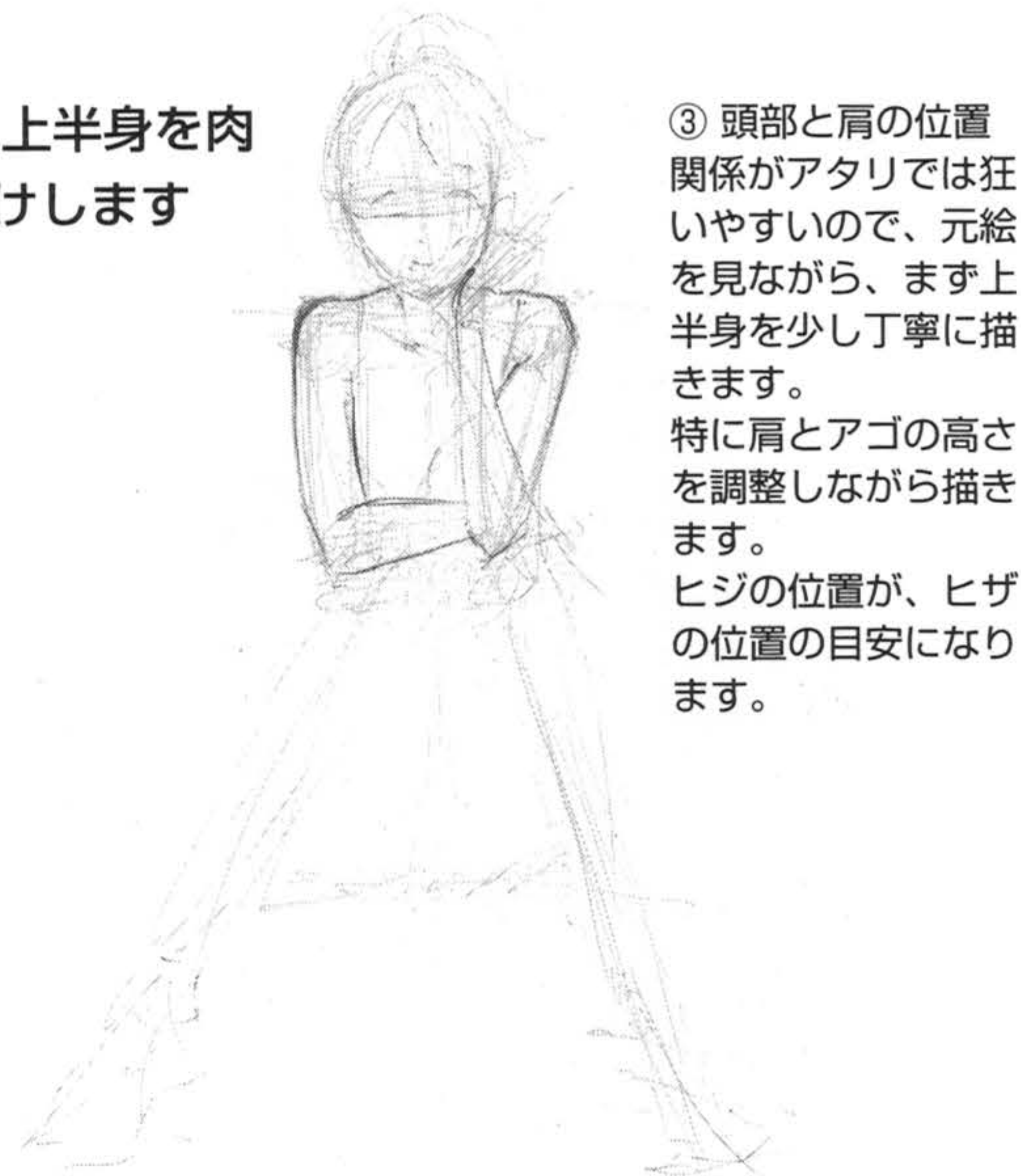
1. ポーズ全体を大づかみに描きます

頭部のアタリ

① 頭部のアタリを基準に、肩、ヒジの位置をとりながら、上半身を大づかみに描きます。

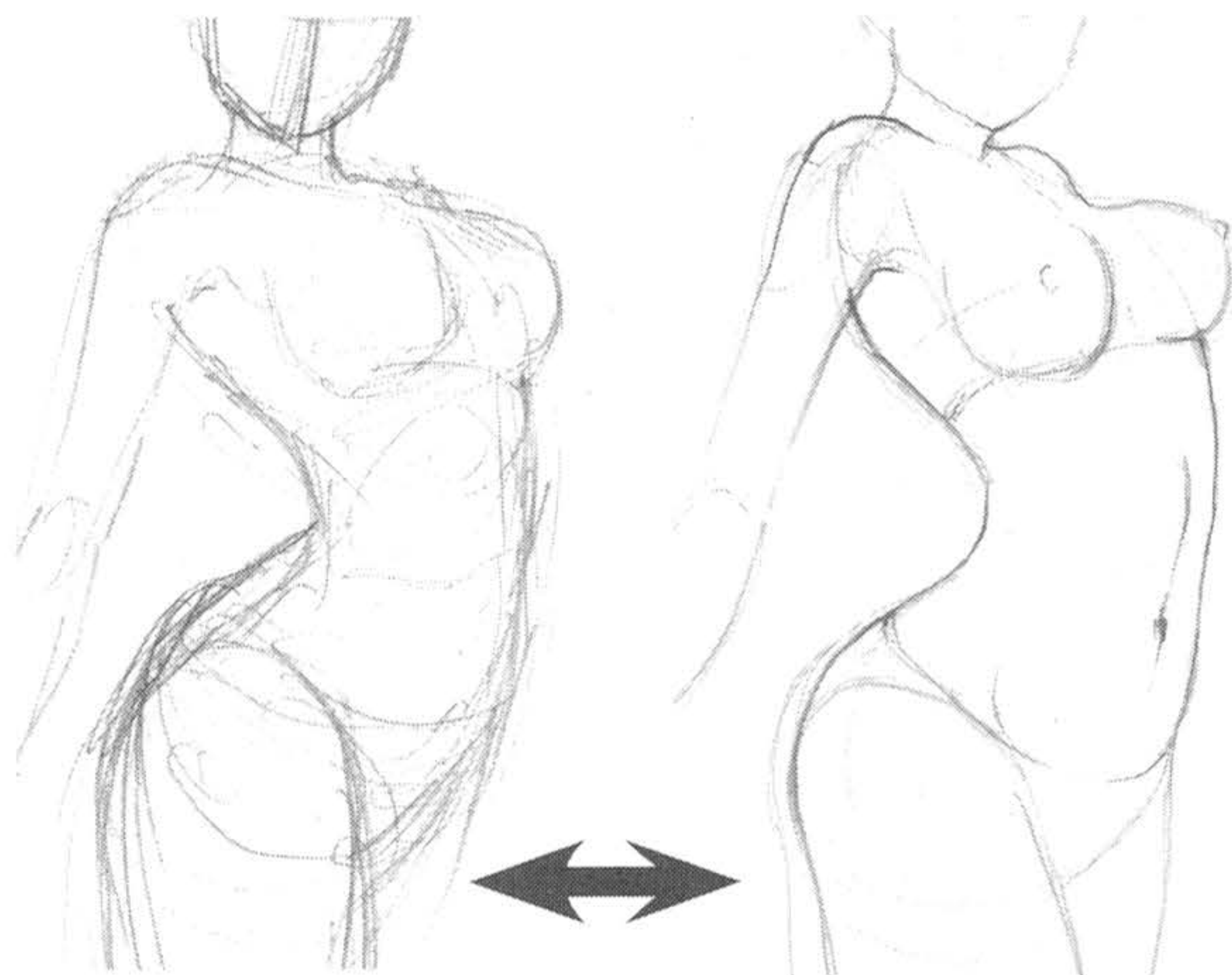
② 頭部からヒジまでの長さを基準にしておおよそのお尻の位置をとり、脚のアタリを描きます。

お尻の位置の目安

2. 上半身を肉づけします

③ 頭部と肩の位置関係がアタリでは狂いやすいので、元絵を見ながら、まず上半身を少し丁寧に描きます。
特に肩とアゴの高さを調整しながら描きます。
ヒジの位置が、ヒザの位置の目安になります。

3. 脚部を描きます

④ 上半身の長さを基準にしてお尻の位置をとり、脚のアウトラインを大づかみに描きます。このあと、お尻の位置を調整して、細部を描き込みます。

両ヒザは、自然な脚線を描くための起点になります。腕に隠れて見えない部分ですが、形をとって描きましょう。

顔はどの段階で描き込んでもOKです。② の上半身の肉づけ段階で簡単に目や表情のアタリを描き込むと、最後まで仕上げる意欲が湧きます。

見えないところをとらえて描くのは、デッサンして描く時も同じです。

ポーズを描く手順

自分のイメージからデッサンして描きましょう。
大づかみにでもイメージを描くことが大切です。

②アタリの作画

イメージラフをもとに、髪の毛のイメージや胴体、脚部や腕を大づかみに描きながら、イメージをふくらませせます。

脚を軽く曲げるかどうかなど、簡単な試行錯誤もこの段階で行います。

①イメージを描きます

最初のイメージラフです。姿勢や顔の向き、おおよそのポーズをごく簡単に描きます。

③作画を進めます

体の構造を意識してデッサンします。脚のつき方や脚線など、どんなラインになるかわからない時は資料写真などを参考にして描きましょう。

参考：１～３の、試案のイメージラフからおおよそのデッサンまでを一気に描き進めたもの。これを別紙にトレスして仕上げたものが右頁です。

イメージラフを描くことに慣れましょう！

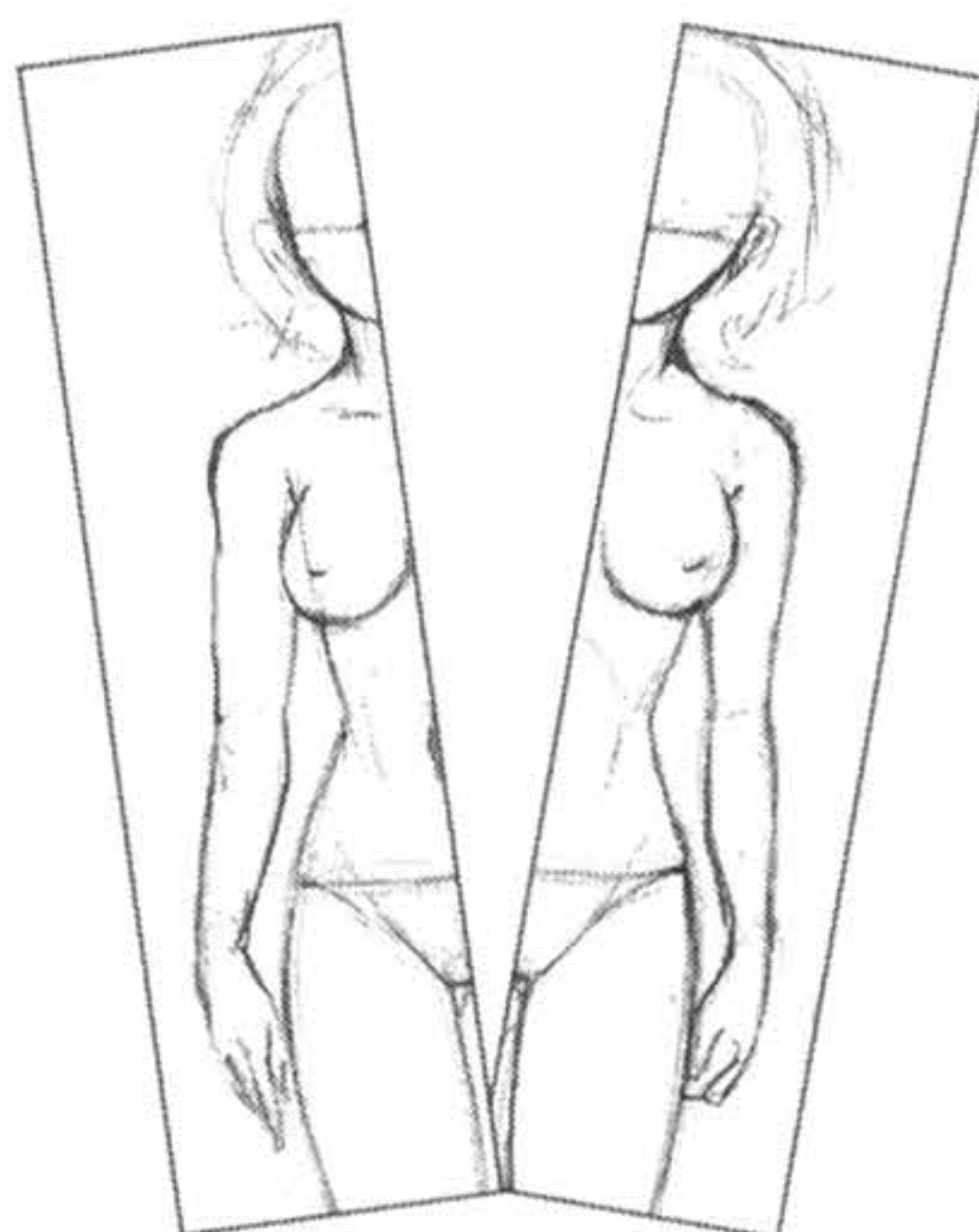
④ アウトラインのクリンナップ。

りんかく線をきれいに描き、顔や髪の毛を描き込んで完成させます。

コラム　アタリやラフデッサンに慣れよう

「アタリ」「作画の目安」はたくさん描いているうちに見えてくる「自分なりのルール」です。線や構造を考えながら描くうちに会得されます。これは知性的な作画技法とも言えるものです。見る時や、まねして描く時に線の意味を考えてみましょう。

■ 中心の線の重要性について

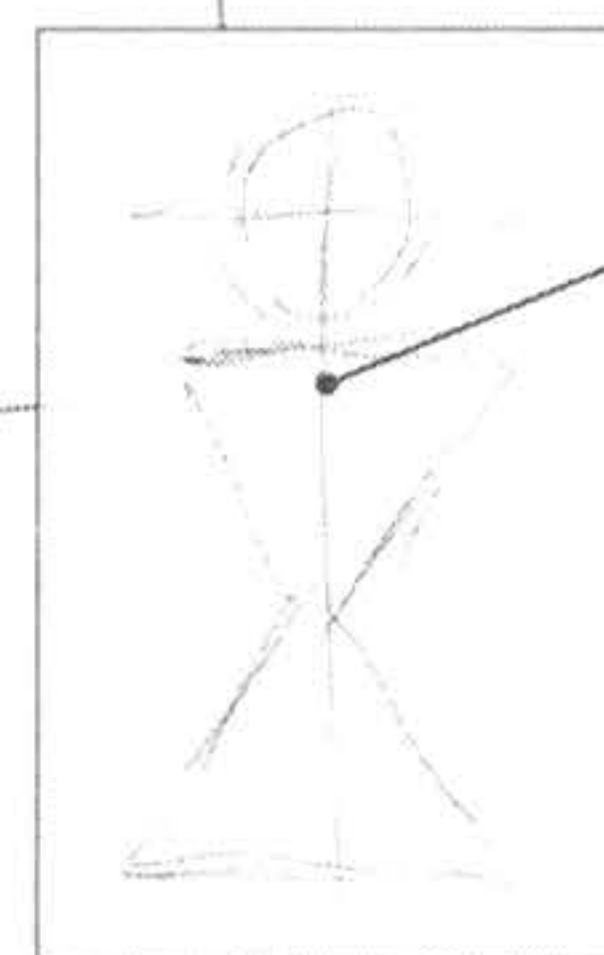
アタリや作画では、顔や体の中心を通る線を入れることに慣れましょう。
中心の線を決めることで、左右のバランスがとりやすくなります。
ナナメ向きなどでは、体の向きがはっきりする効果があります。

左右を真っ二つにしてみました。このように「表面・左右の中央を通る線」を、専門的には「正中線(せいちゅうせん)」ということもあります。

▶正面向きポーズのラフ

中心線

体をブロック状にとらえる描き方。

シルエット（全体のムード)から描いているもの。

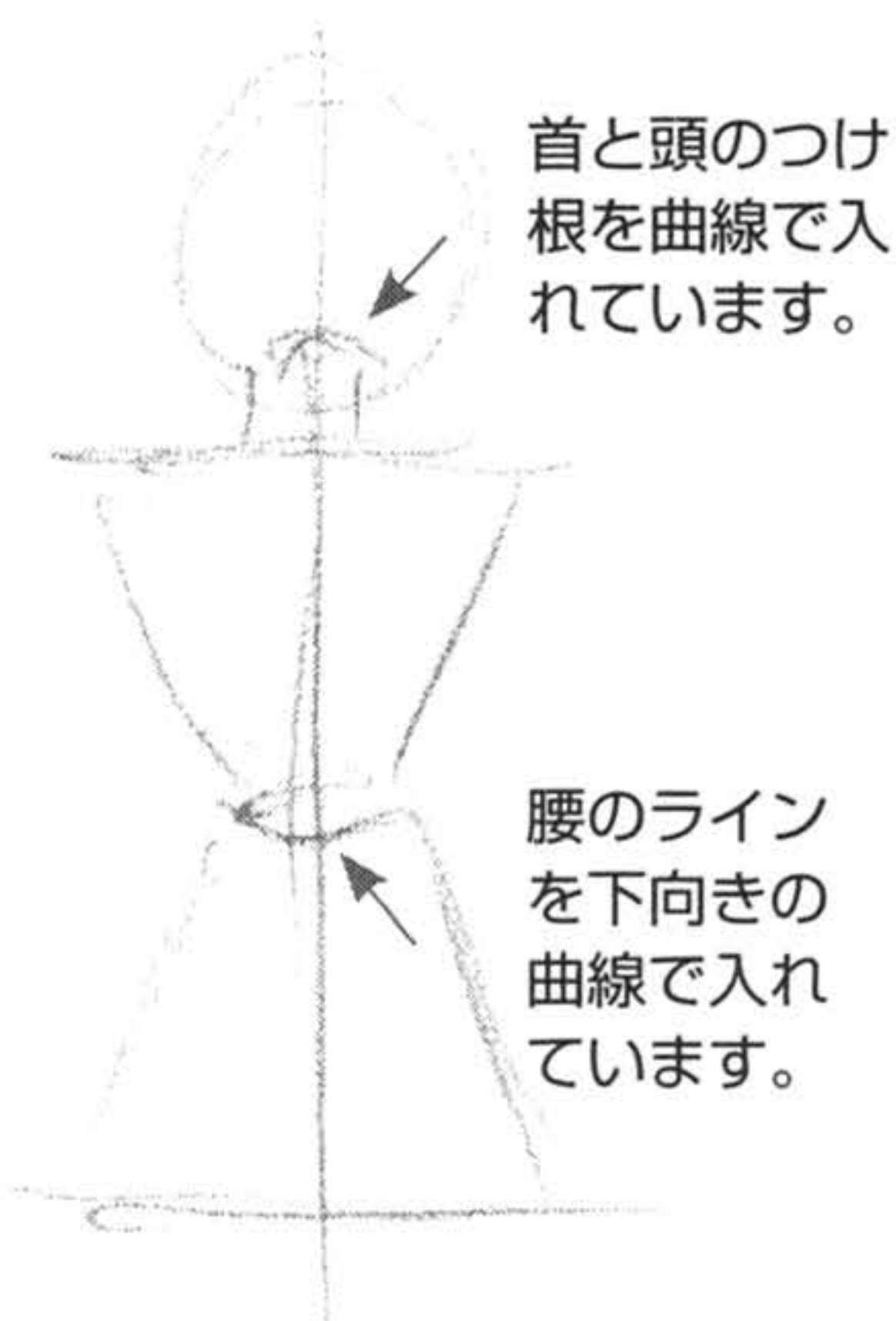
中心線

単純な図形タイプのアタリ

▶ナナメ向きポーズのラフ

中心線

ごく簡単に描かれたアタリ。中心線は文字通り体の向きをとらえる「目安」としてだけ描き込まれています。

ラフ画（下描き） 体の前面の起伏と、体の厚みをテーマにしています。

▶後ろ向きポーズのラフ

首と頭のつけ根を曲線で入れています。

腰のラインを下向きの曲線で入れています。

背面は背骨のラインが中心線になります。

ポーズイメージのラフ。シルエット＋ブロックでとらえながら、ブラのヒモやパンツなども目安として描き込まれています。

■ 胴体の側面部で体の厚み・立体感を与えよう

中心線とブロック状のアタリを利用した「ひねりのポーズ」

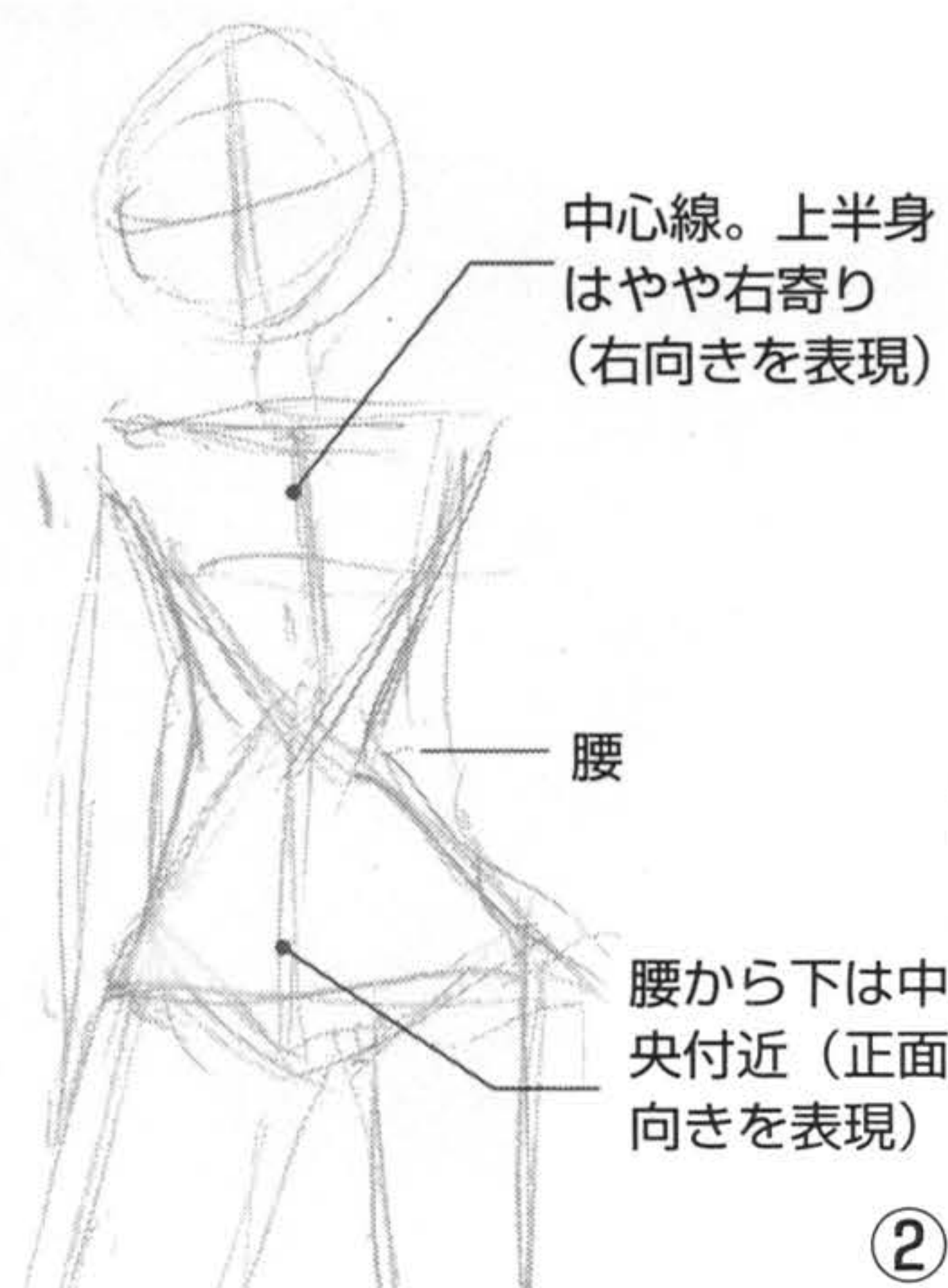
上半身がほんの少しナナメ向き

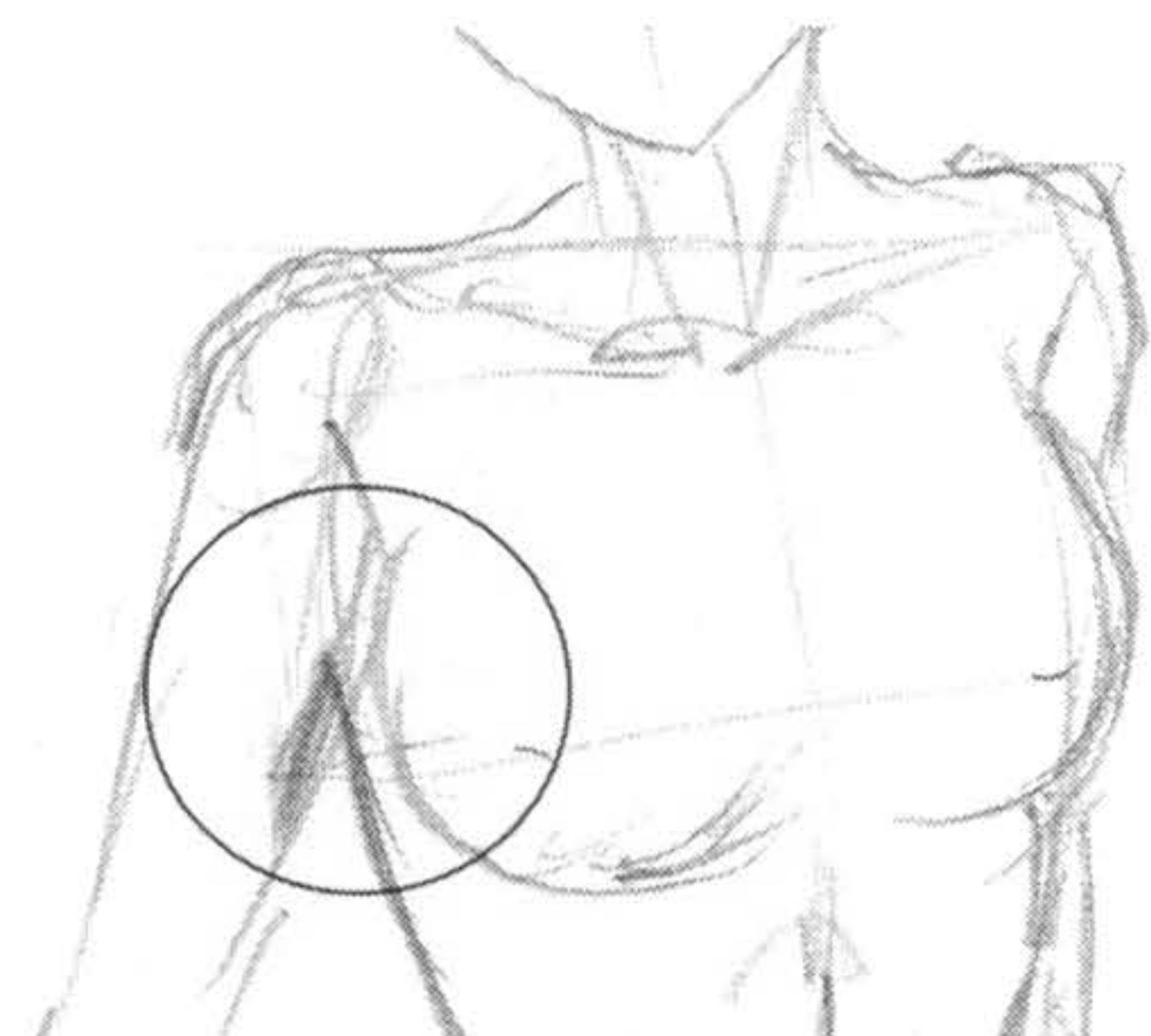
胴体の側面部がわずかに見えます。

腰から下は正面向きです。

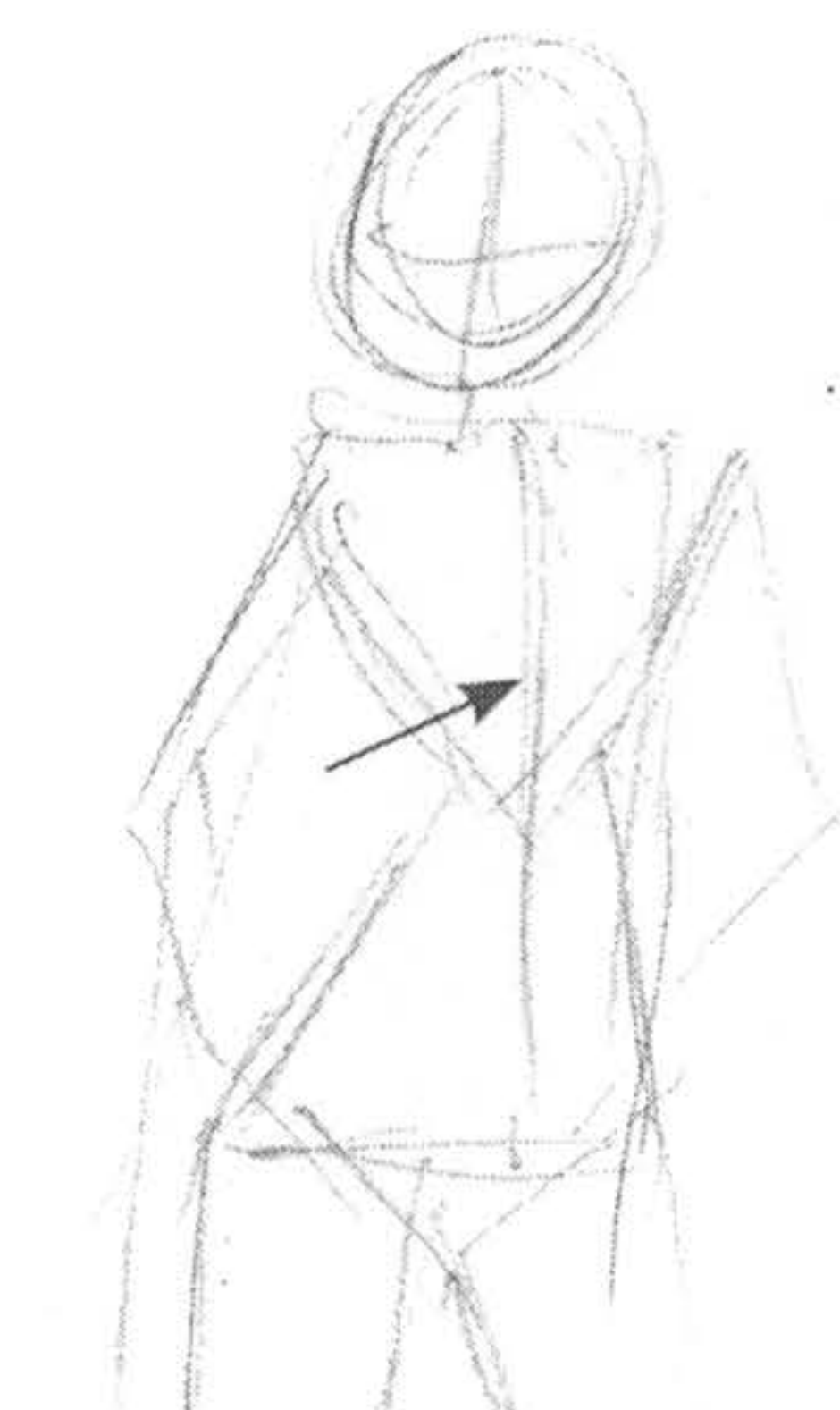
中心線。上半身はやや右寄り（右向きを表現）

腰

腰から下は中央付近（正面向きを表現）

① アタリ。上半身と下半身で、中心線の向きをずらしてとります。

② アタリをもとにラフを描きます。動きを出したくなったので、脚のポーズは変更しました。

脇の下部分に側面部をとりましょう。ここに、胴体の「厚み」が生まれます。

上半身・下半身ともにナナメ向き（普通のナナメ向き）

見える側面部が広くなります。

ひねりがないと、中心線は一直線です。

ブラのヒモは、体の厚みや奥行きをとらえる上で役に立ちます。

正面向き

側面部は見えません。

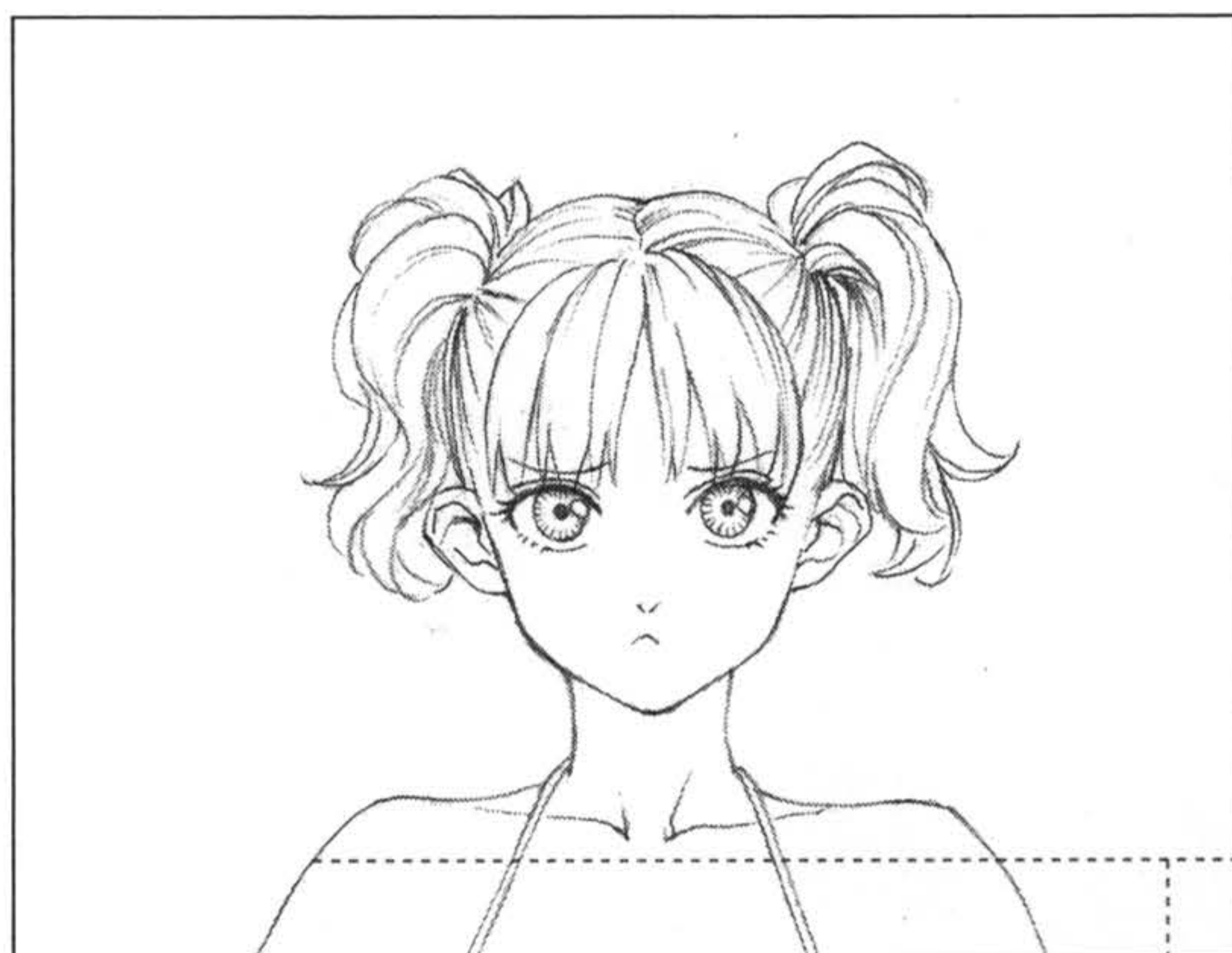
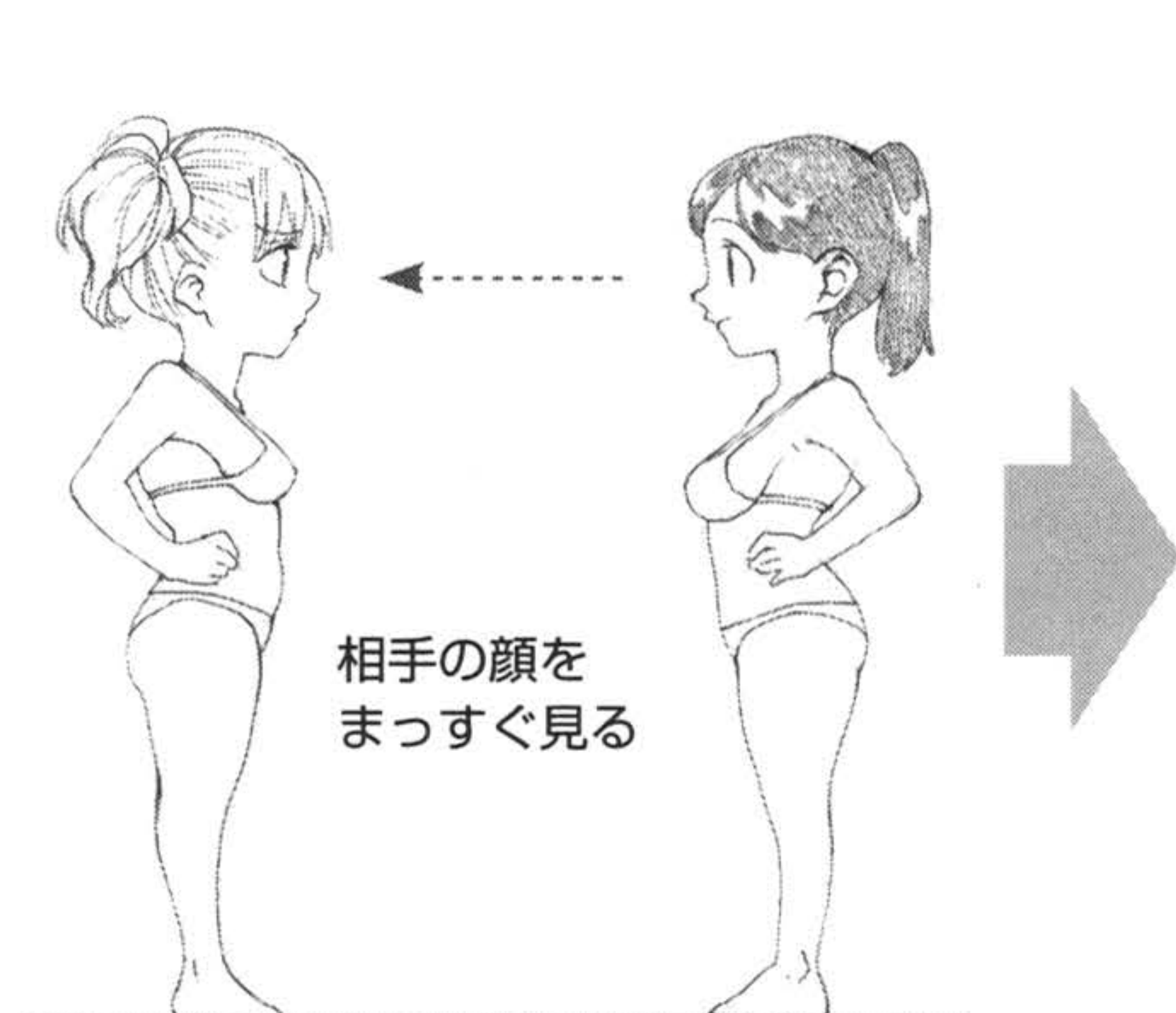
側面部が見えない場合。ほとんど正面向きです。（肩の傾きが動きを与えています）

もしまだやってなかったら、頭を使って描くことにチャレンジしてみよう!!

アオリとフカンについて

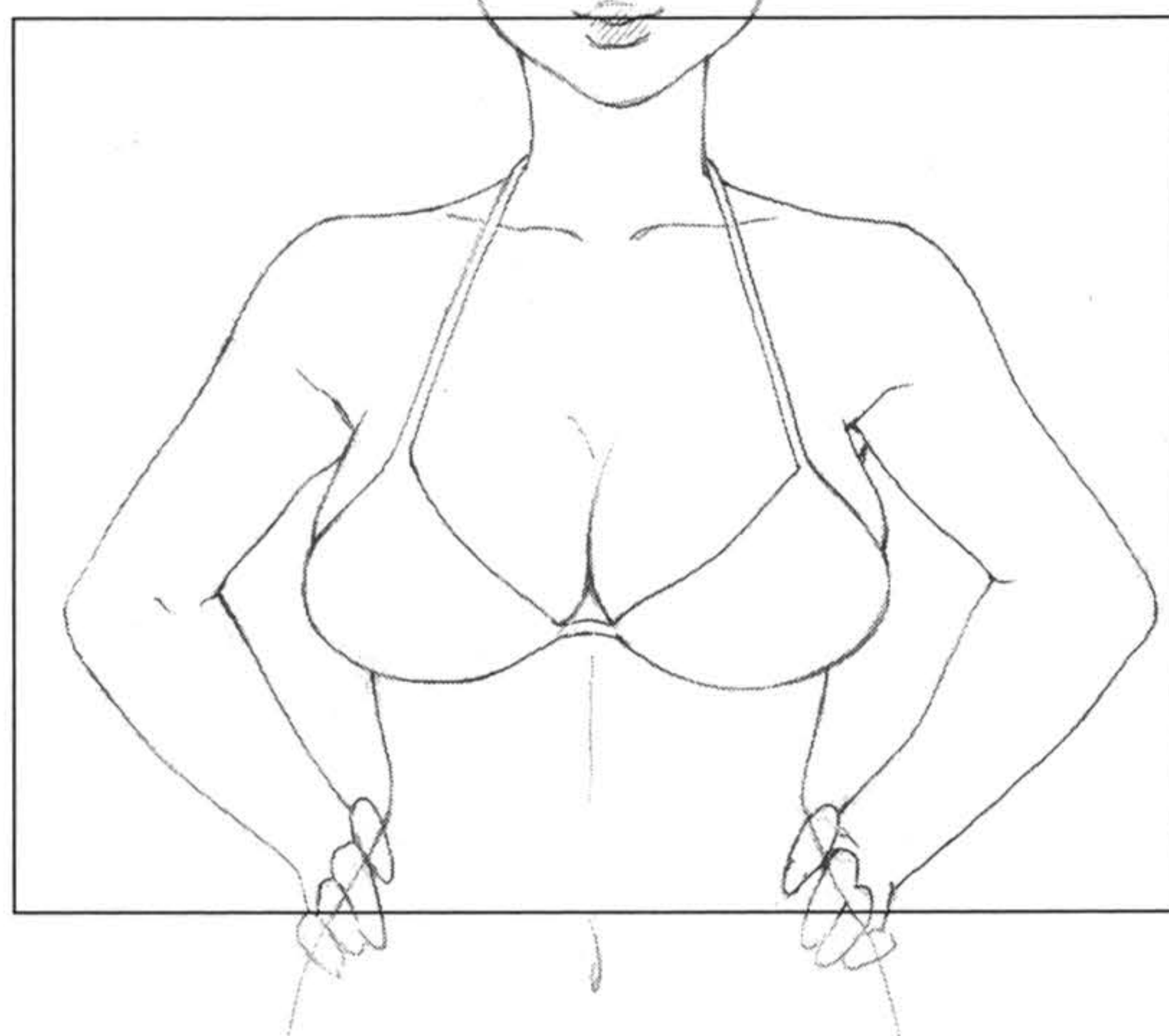
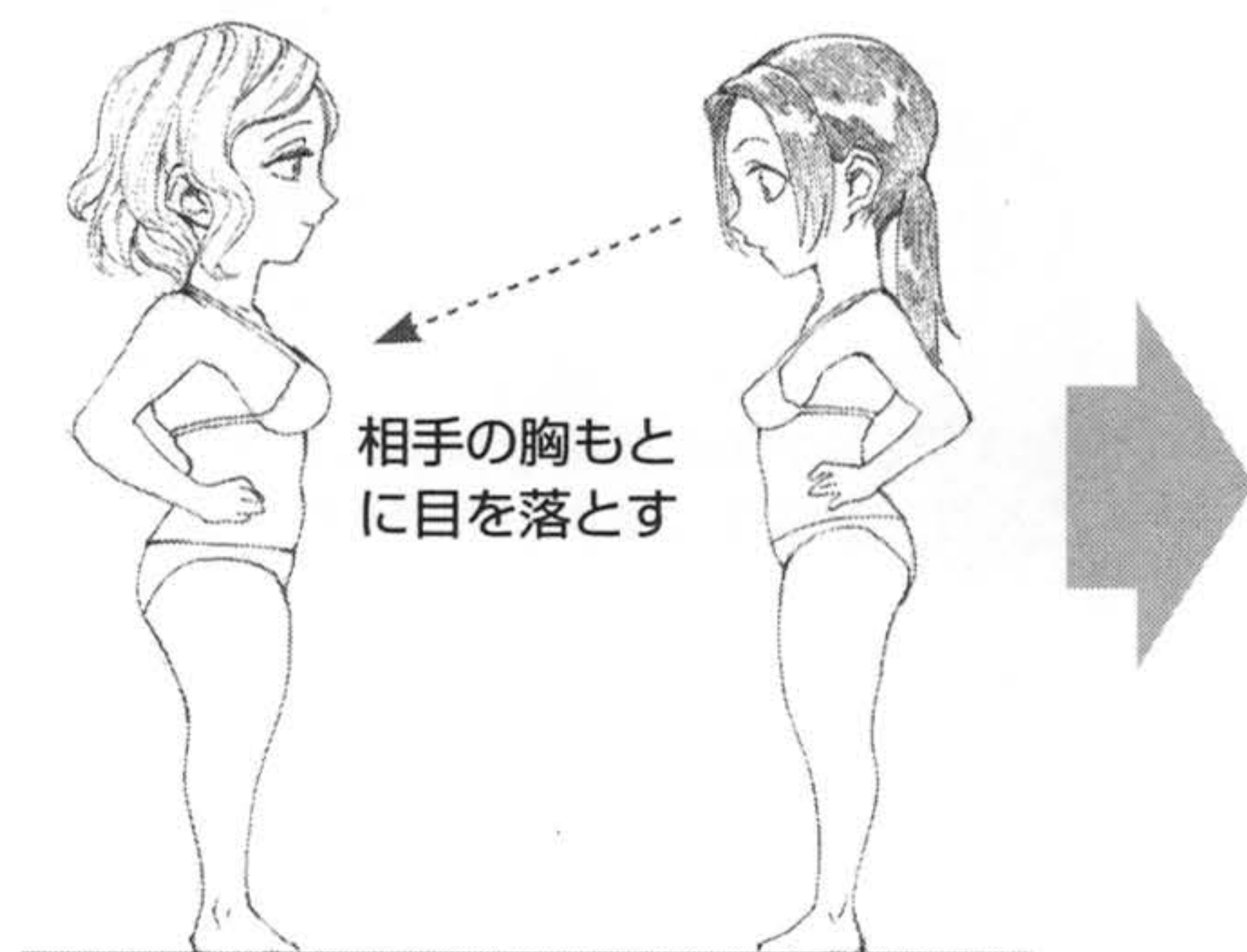
キャラを見上げた構図の「アオリ」と、見下ろした構図の「フカン」を描くコツを学びましょう。

正面の構図にある「フカン」

普通に見ている状態の中に、フカンやアオリが含まれます。

相手の顔をまっすぐ見る

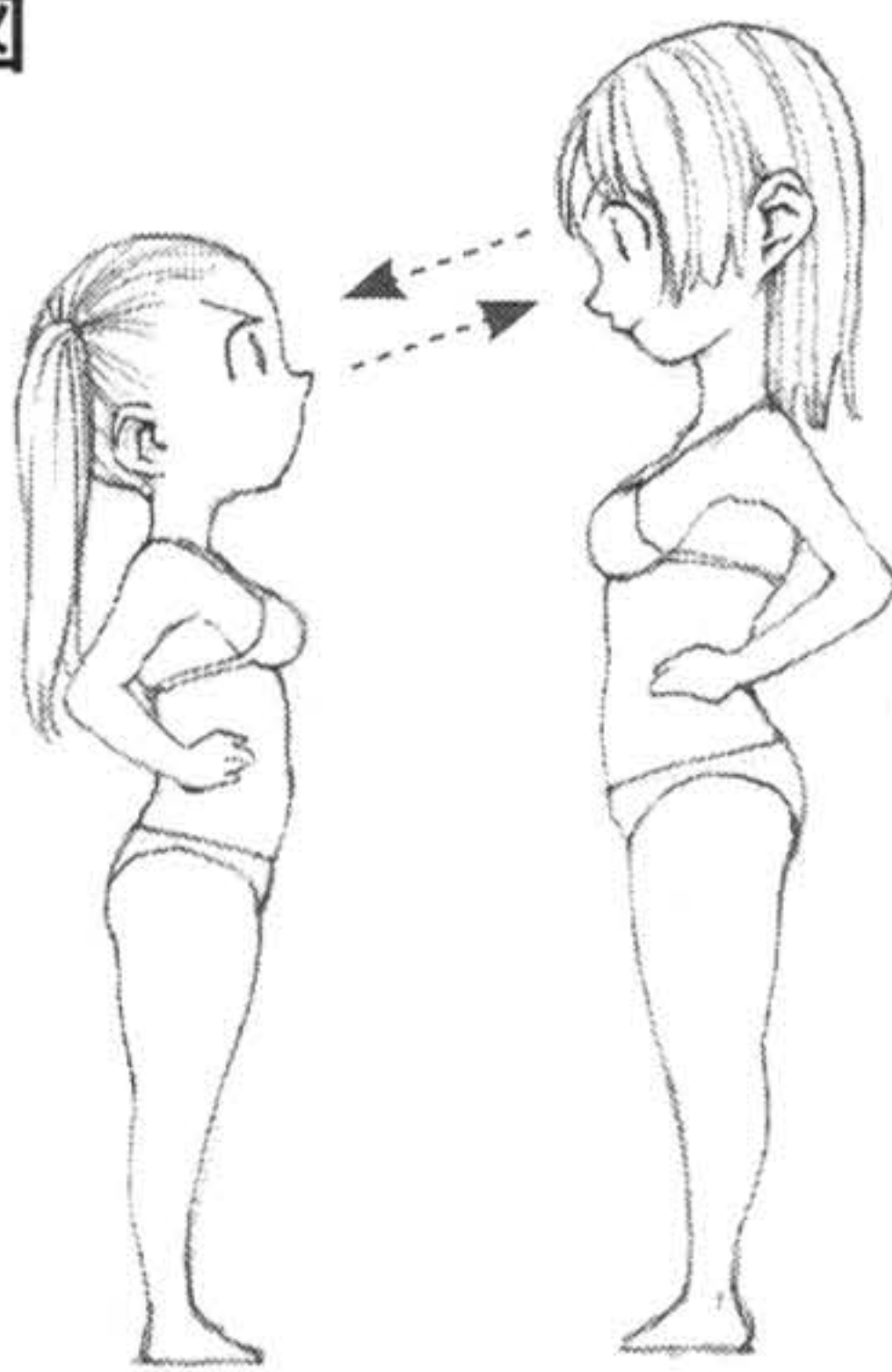
● 相手の顔をまっすぐ見ています。これが**正面アングル**です。

● 肩から下は、「見下ろした」ものになっています。「通常アングル」の中に、常に「**フカンで見たもの**」が含まれています。

相手の胸もとに目を落とす

● まなざしを下ろして相手の胸もとを見たもの。日常的な感覚的にはこれが「正面から見た胸もと」だったりしますが、実際にはフカンです。

通常アングルは「フカン気味」です

置いてあるジュース缶などは当たり前に見ている状態が、「フカンで見たもの」です。

「見上げる」や「見下ろす」が生じる構図

見上げられる方は「アオリ」、見下ろされる方は「フカン」で見られています。

身長差

立つと座るの位置関係

ポーズで見るアオリとフカン

通常

アオリ

フカン

座るポーズの多くはフカンになります。

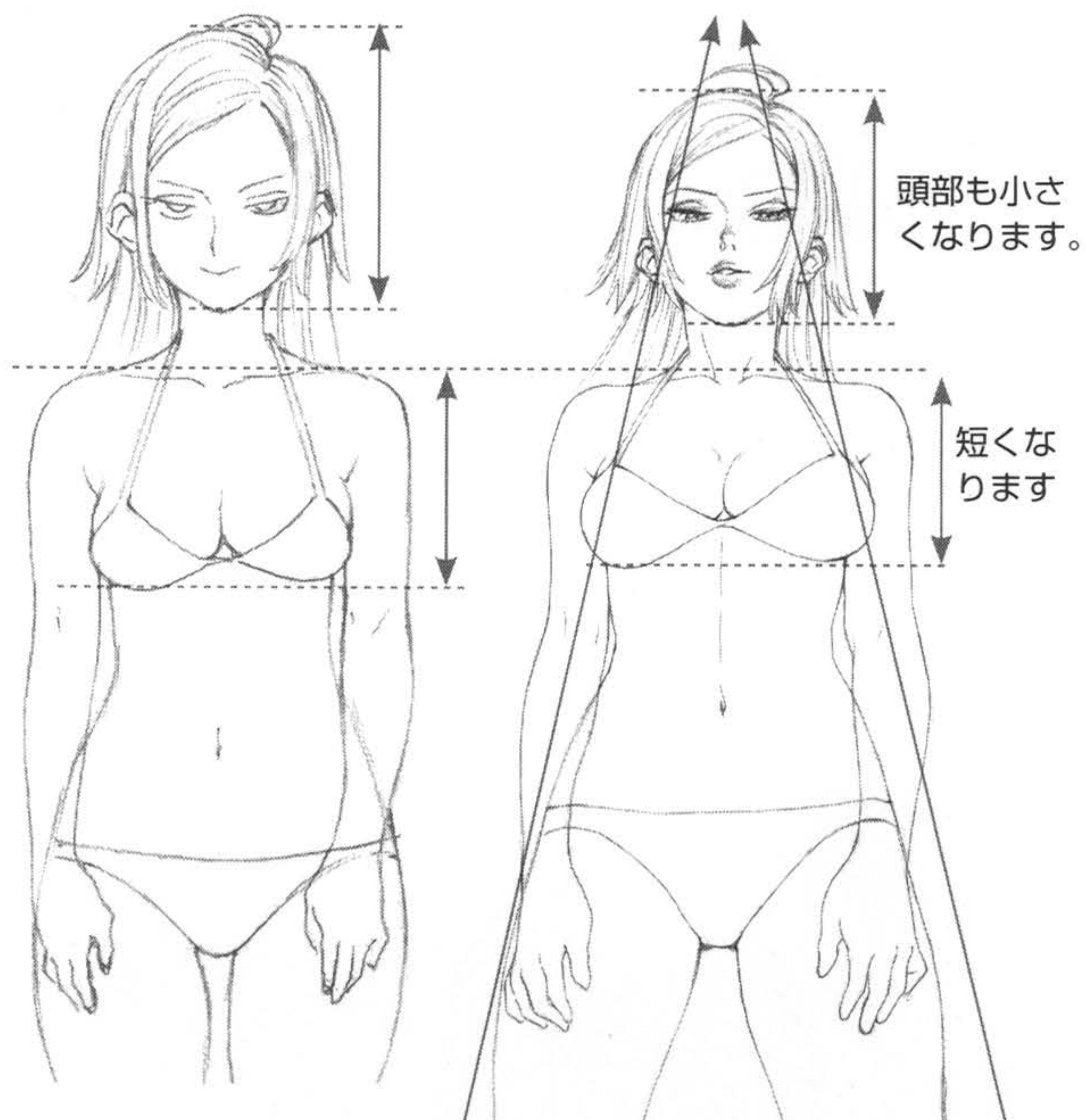
よつんばいのポーズ全体は「フカン」ですが、体そのものは、ナナメ後ろからとらえた「アオリ」です。

アオリのキャラ

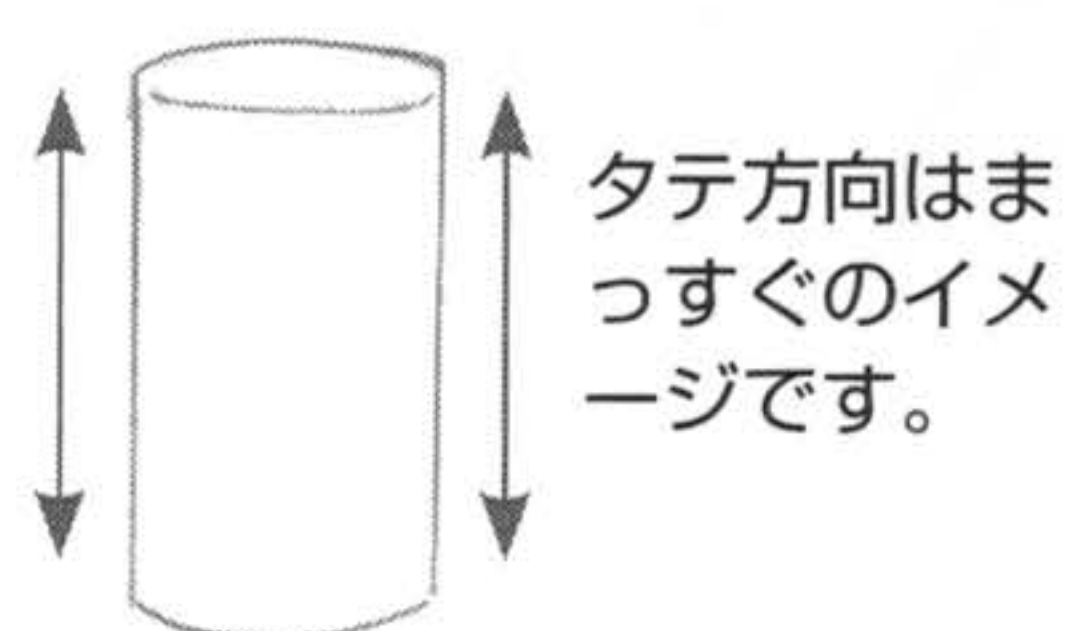
● 正面向き

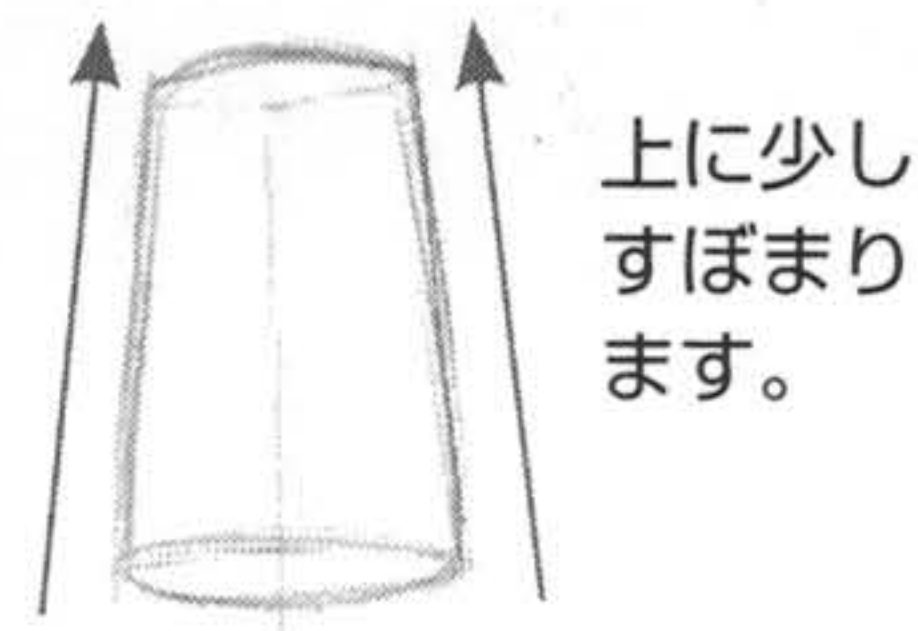
見上げた構図です。ほんのちょっとのアオリでもキャラが大きく堂々とした感じになり、存在感が格段にアップします。「キャラを魅せるならアオリを使え」というくらい、キャラのアピール効果が高まります。

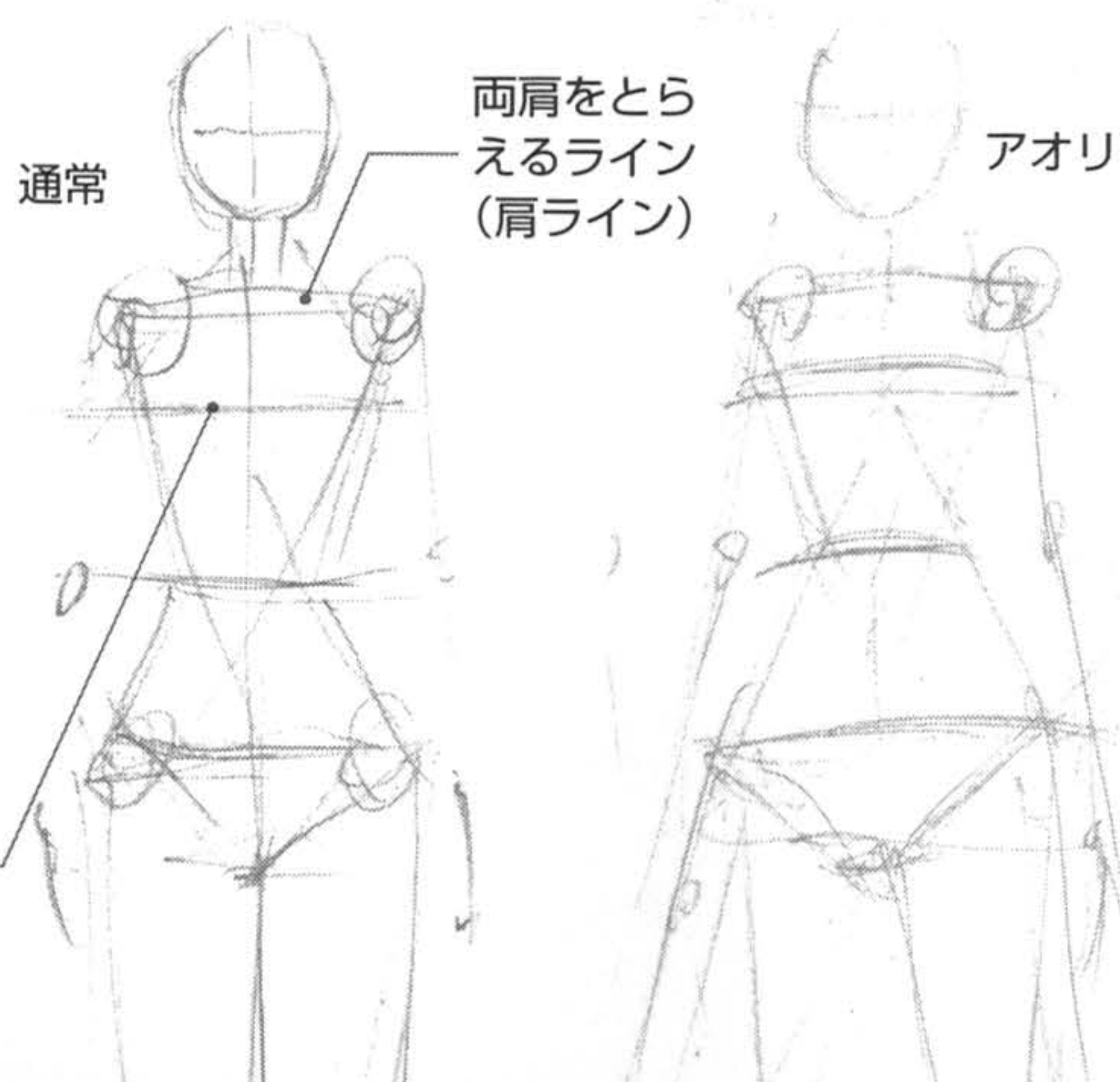
通常のニーショットと比べてみると…

上に向かって細くなるイメージ

頭部も小さくなります。

短くなります

通常アングル

タテ方向はまっすぐのイメージです。

アオリ

上に少しすぼまります。

アタリで比べてみよう

通常

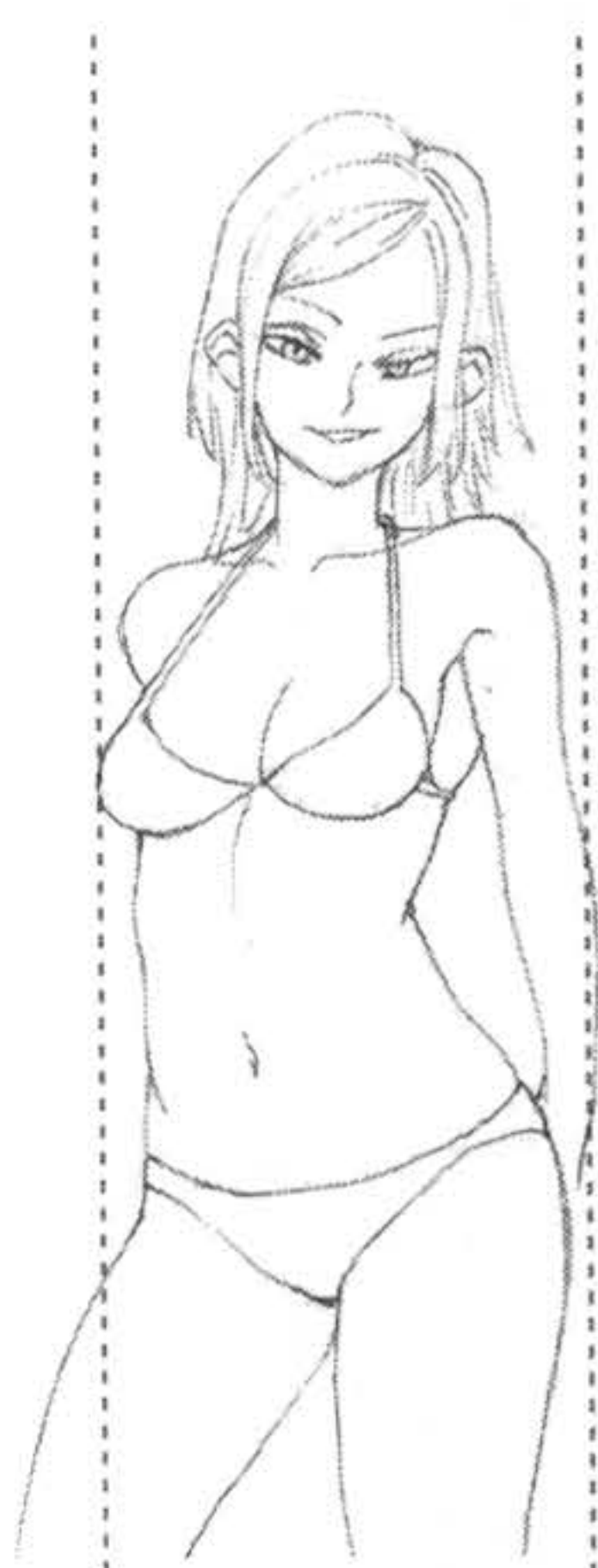
両肩をとらえるライン（肩ライン）

アオリ

胸もとをとらえるライン

横方向のアタリ線はほぼ水平か、やや下向きの曲線です。

横方向のアタリを全部、上向きの曲線でとりましょう。

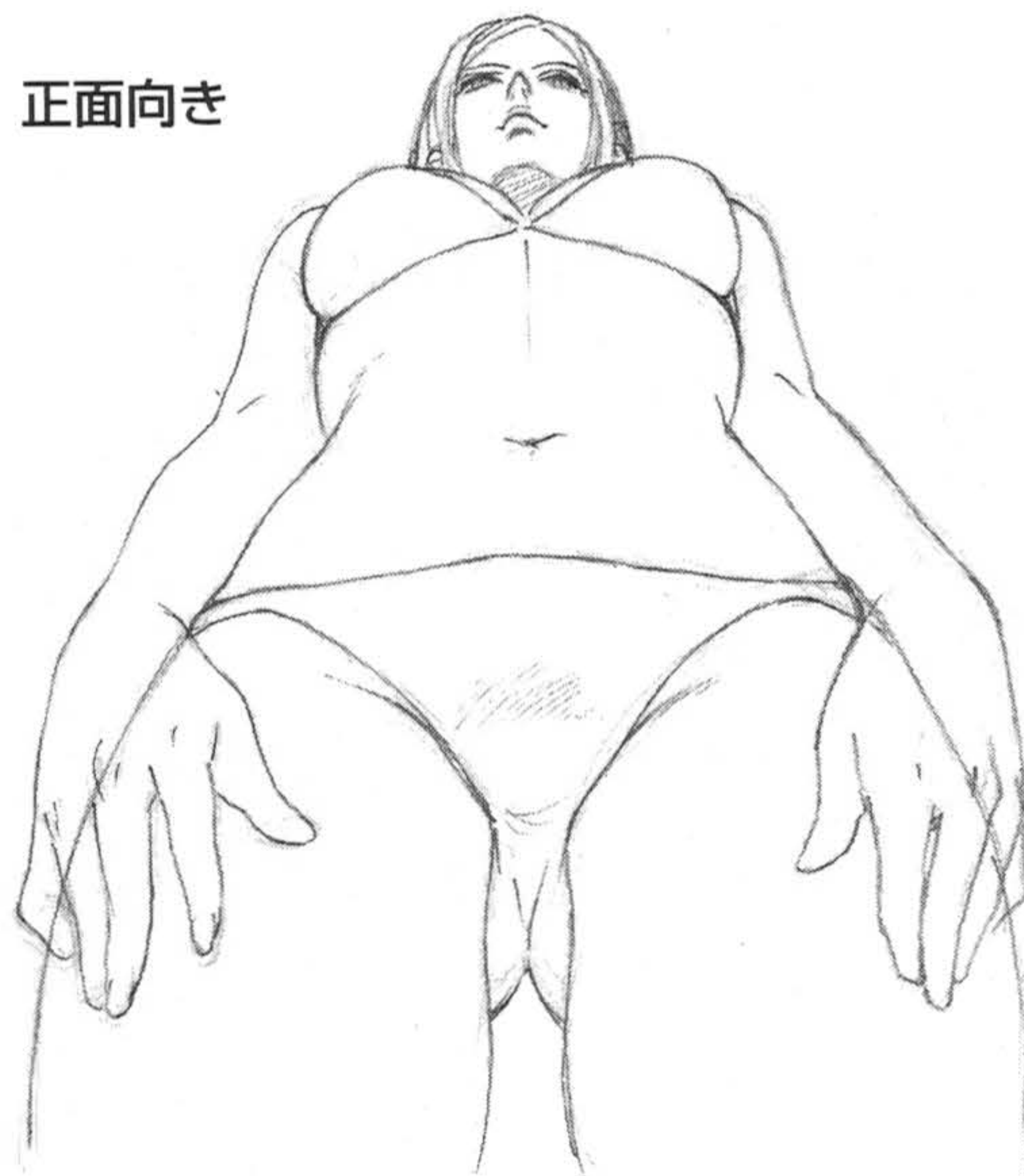
● ナナメ向き

通常アングル

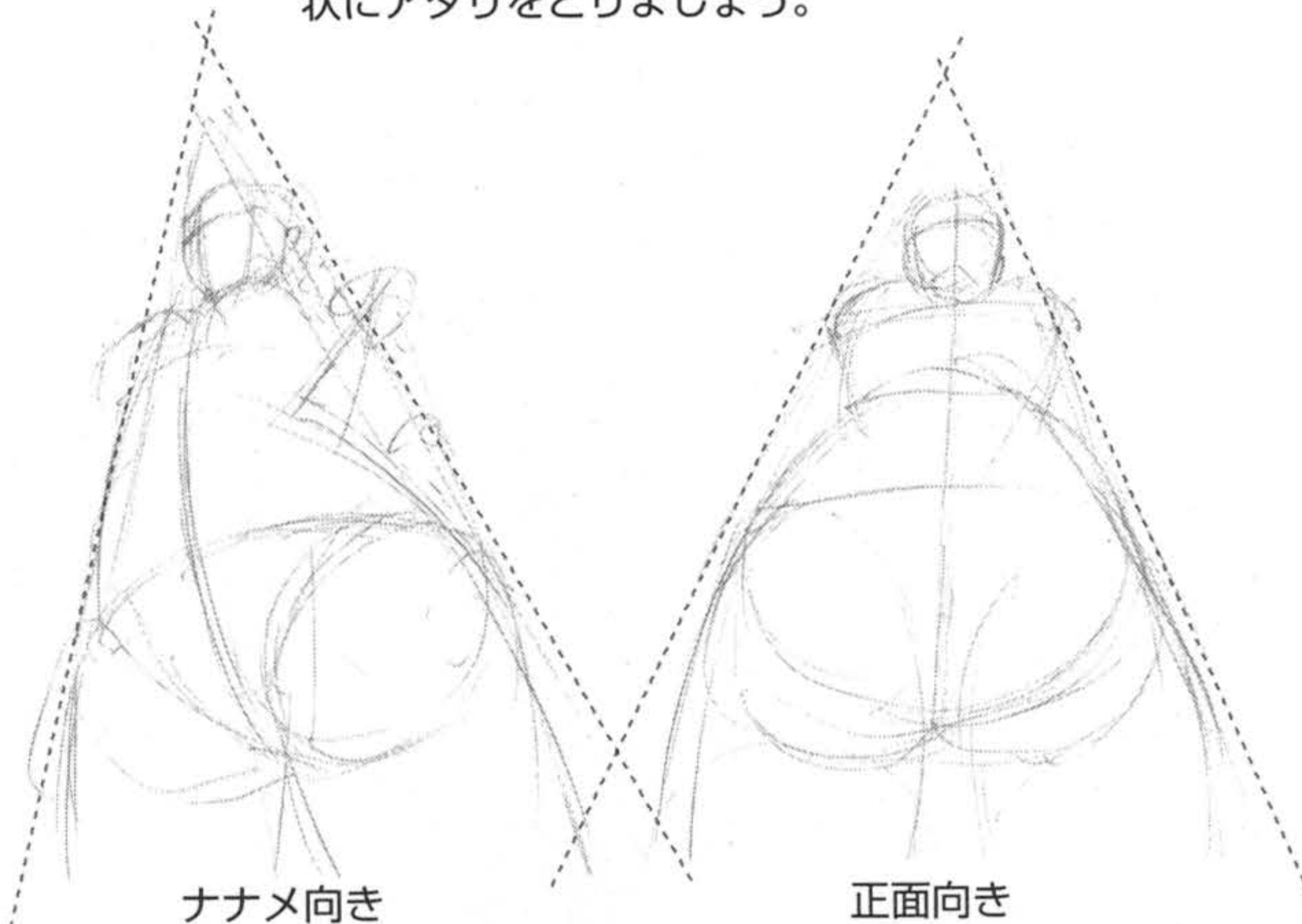
胴体を少し縮めて、下半身を大きくします

足もとから見たアオリ

キャラの足もと近くから見上げています。

ナナメ向き

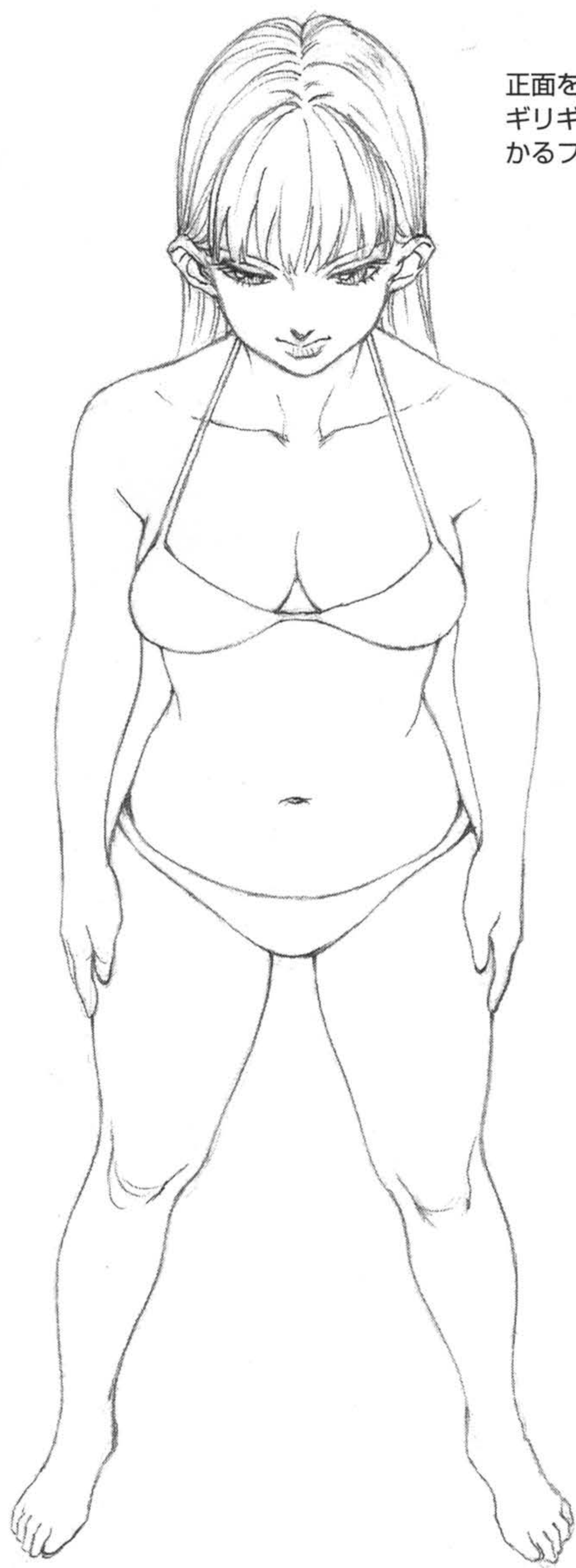
正面向き

アタリ

下を大きくし、頭を小さくします。下が広い三角形状にアタリをとりましょう。

ナナメ向き

正面向き

フカンのキャラ

アオリがキャラの存在感を強調する手法なら、フカンはキャラのインパクトを強めるための手法です。

● 正面

正面を向いていて、ギリギリ表情がわかるフカンです。

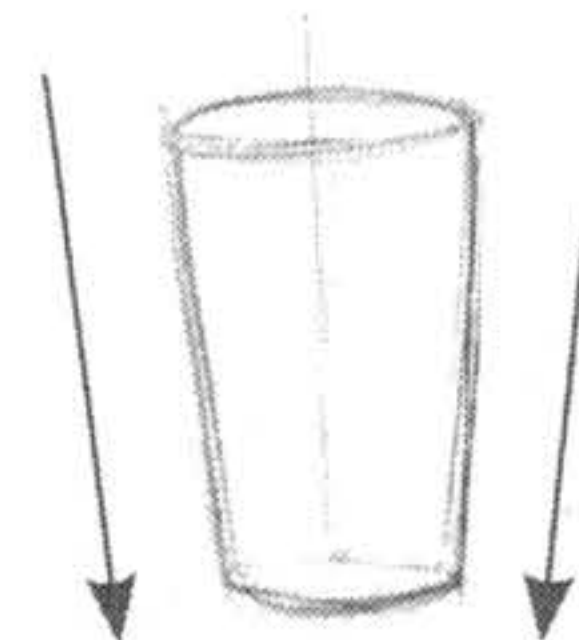
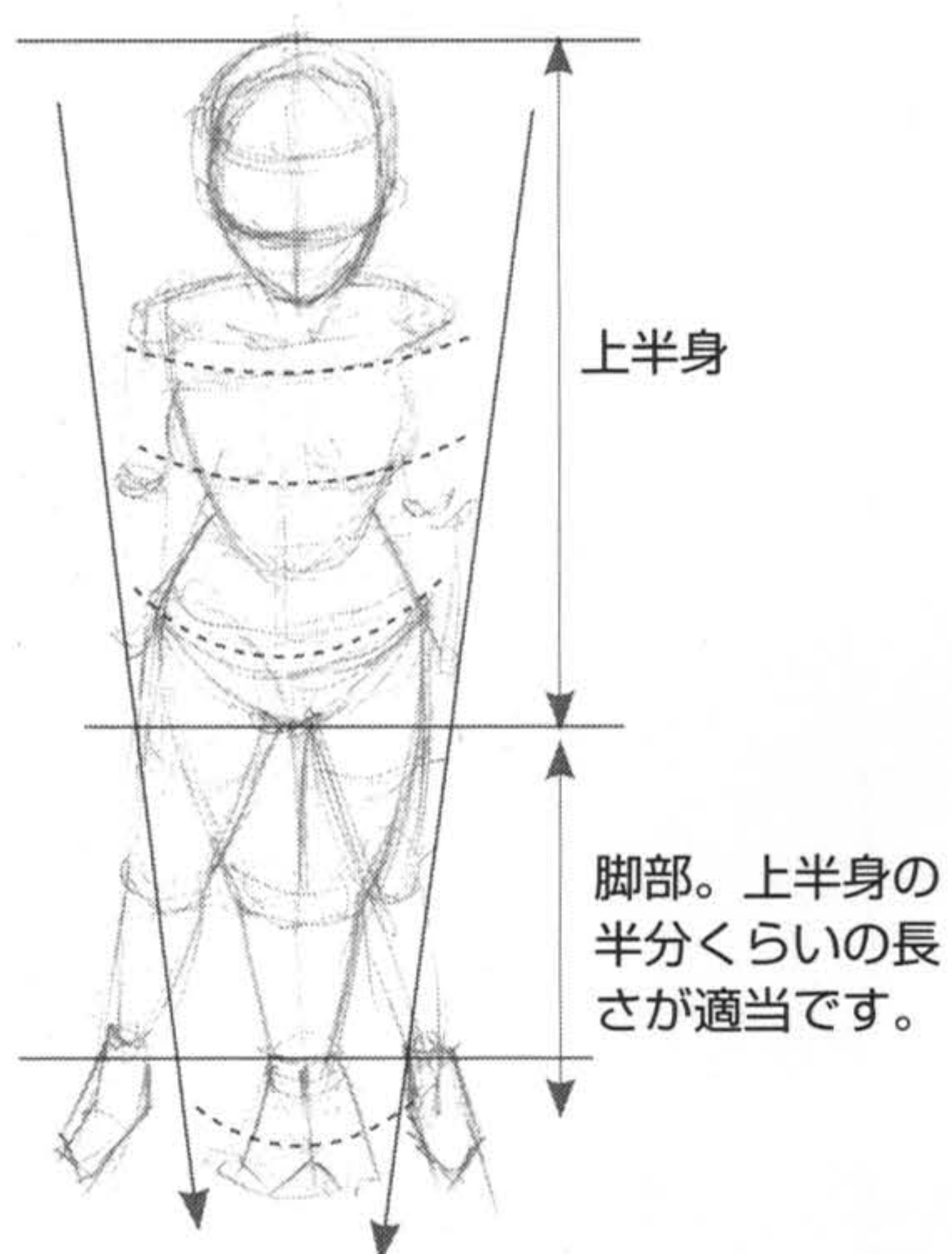
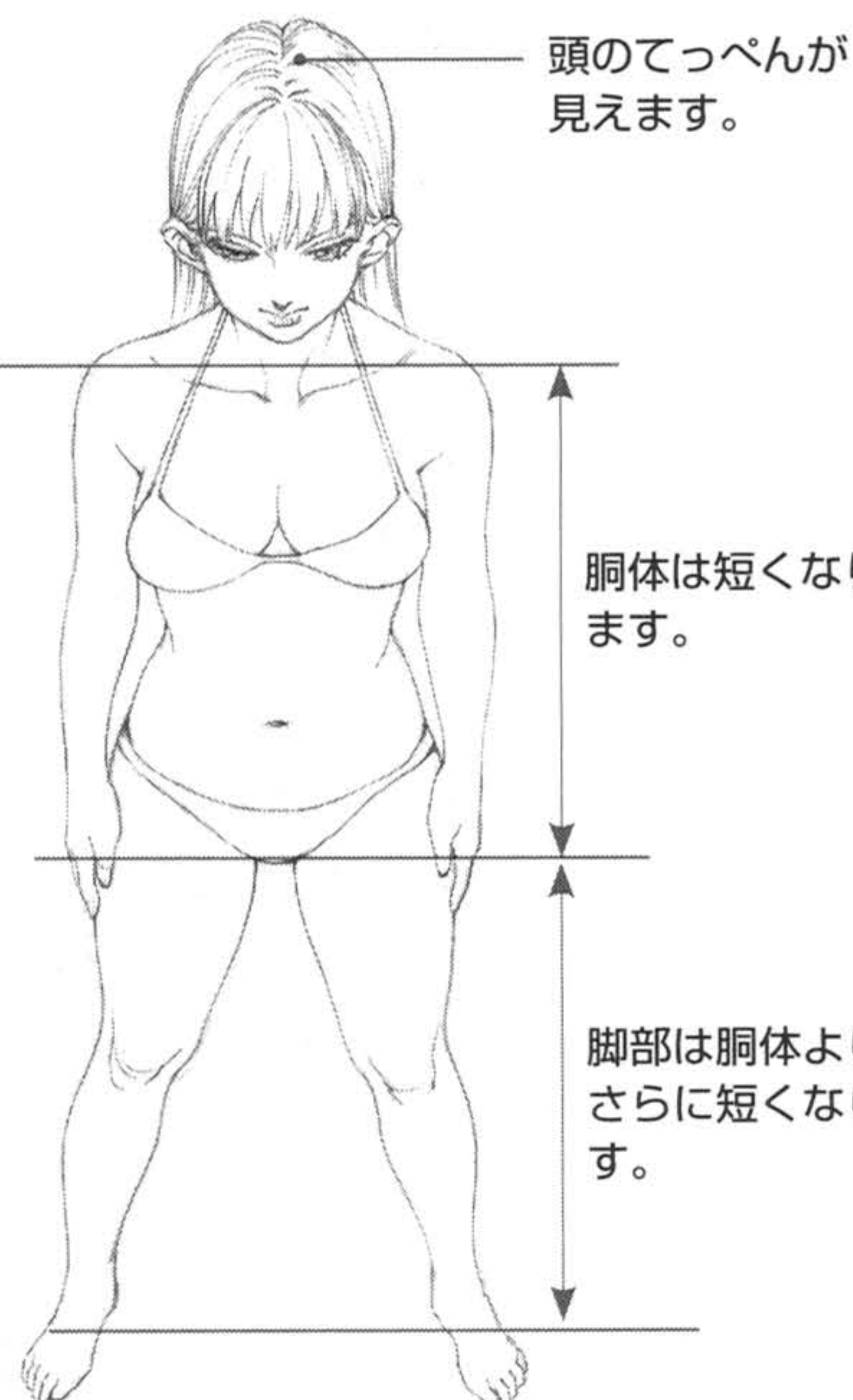
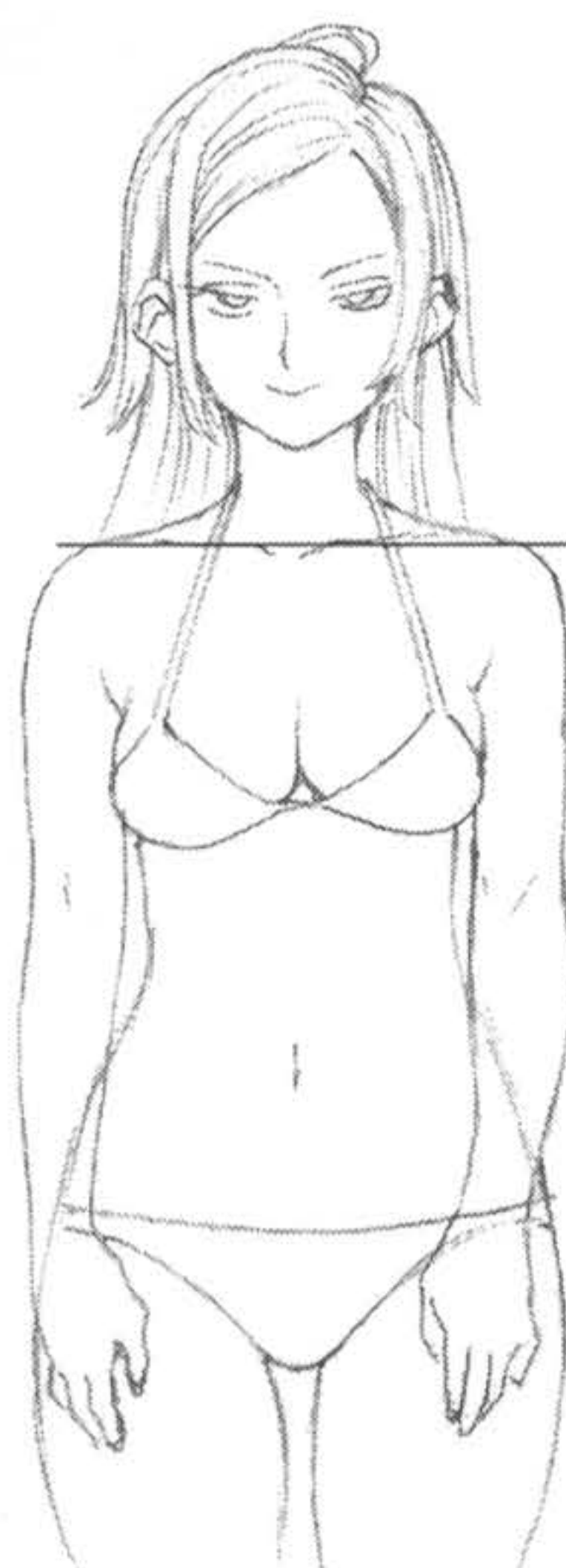
通常のニーショットと比べてみると…

頭のてっぺんが見えます。

胴体は短くなります。

脚部は胴体よりもさらに短くなります。

上半身

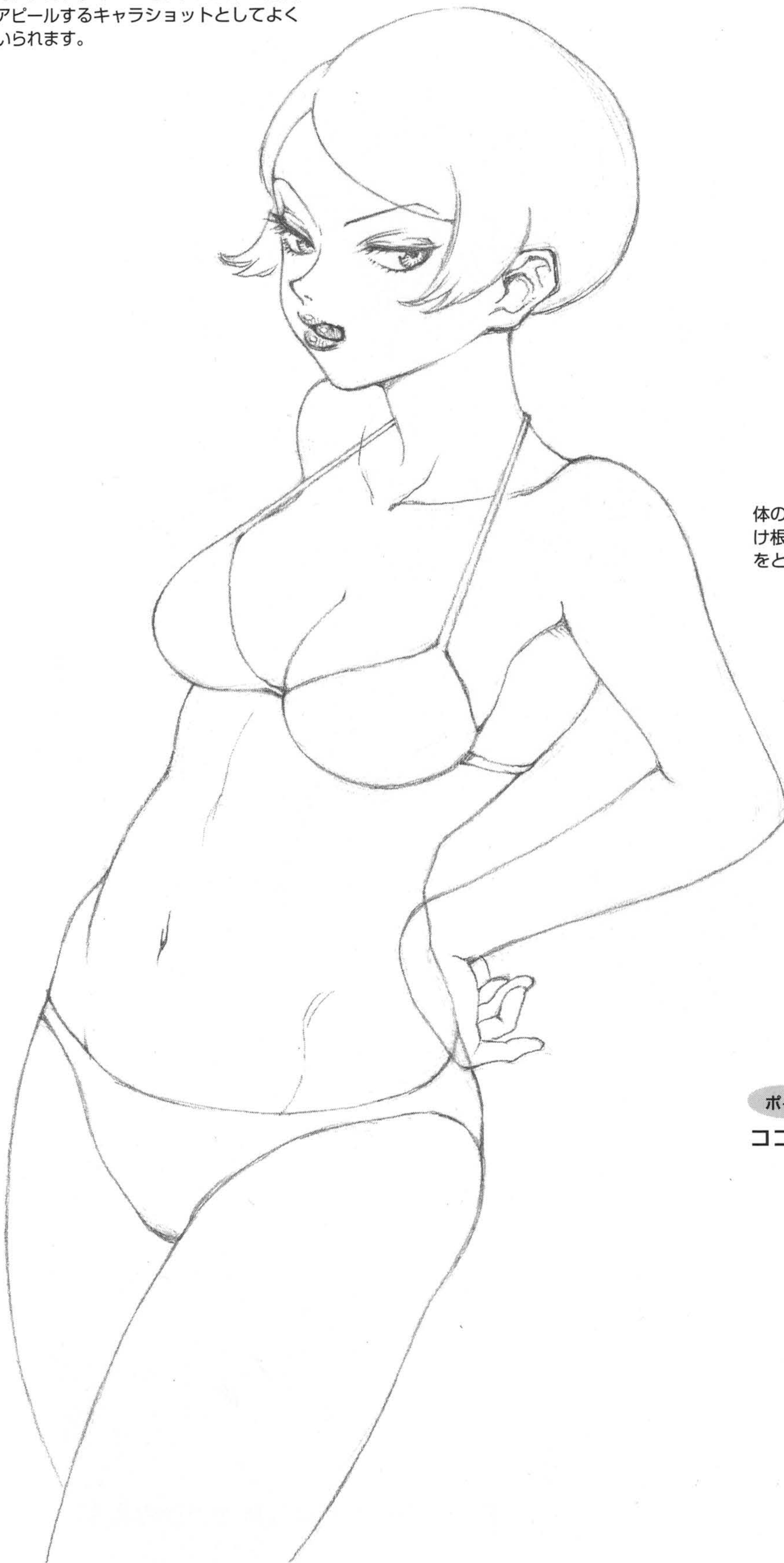
脚部。上半身の半分くらいの長さが適当です。

下にすぼまる感じで描きます。脚を開いたポーズも、普通に脚をそろえて立ったイメージのアタリをとって描きます。

● ほぼ真上

参考：前かがみになって顔を上げたもの。

首や鎖骨、肩まわりは上から見たものとほぼ同じで、構造理解の参考になります。
胸もとの表情が真上からのショットとの大きな違いです（前かがみは、乳房が重力で下がった形になります）

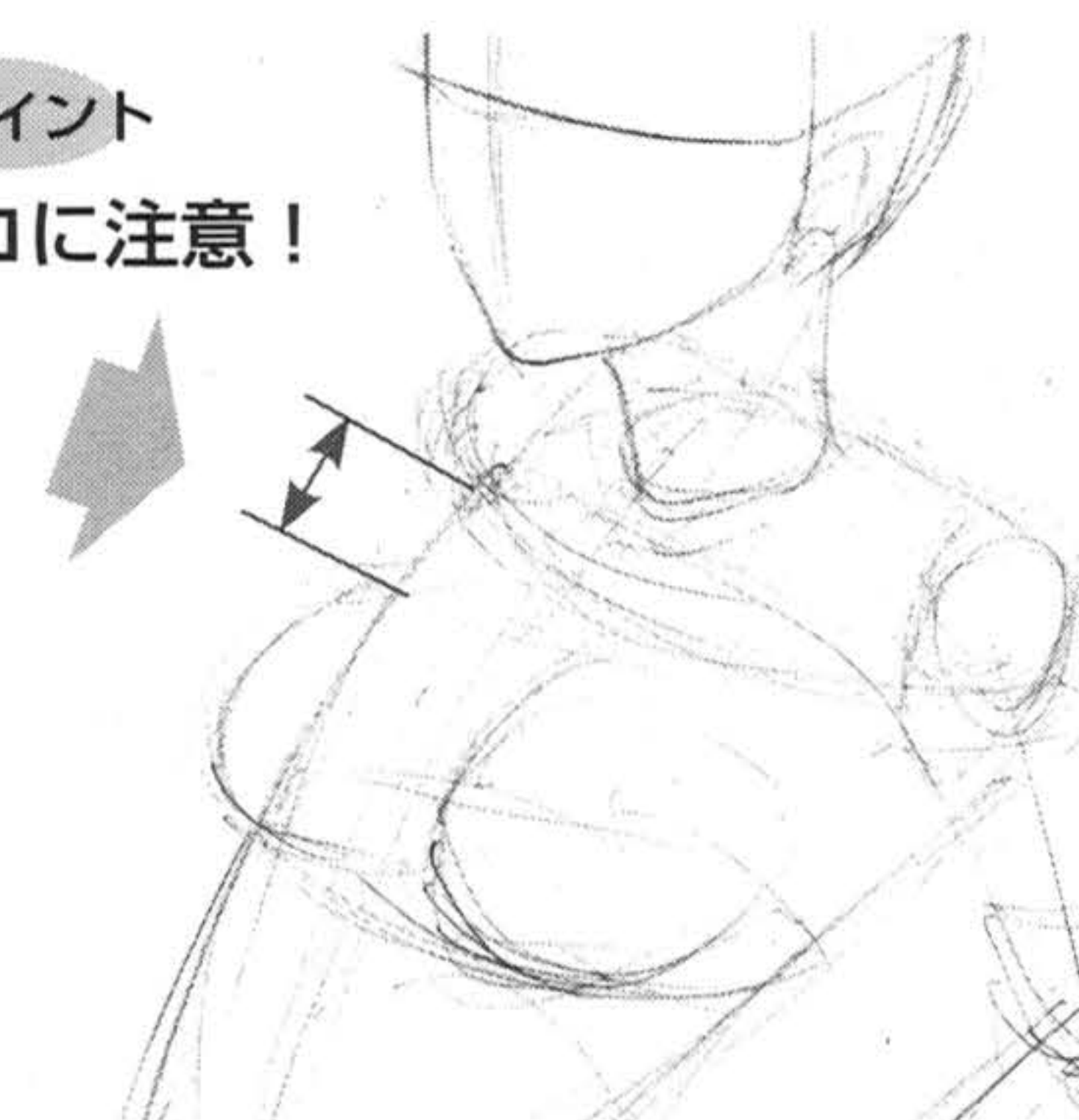
● ナナメ向き

一見通常アングルのようですが、代表的なフカンショットの一つです。バストの魅力をアピールするキャラショットとしてよく用いられます。

トリミングしてみました。

アタリに学ぶ

体の上面。首のつけ根、鎖骨まわりをとらえましょう。

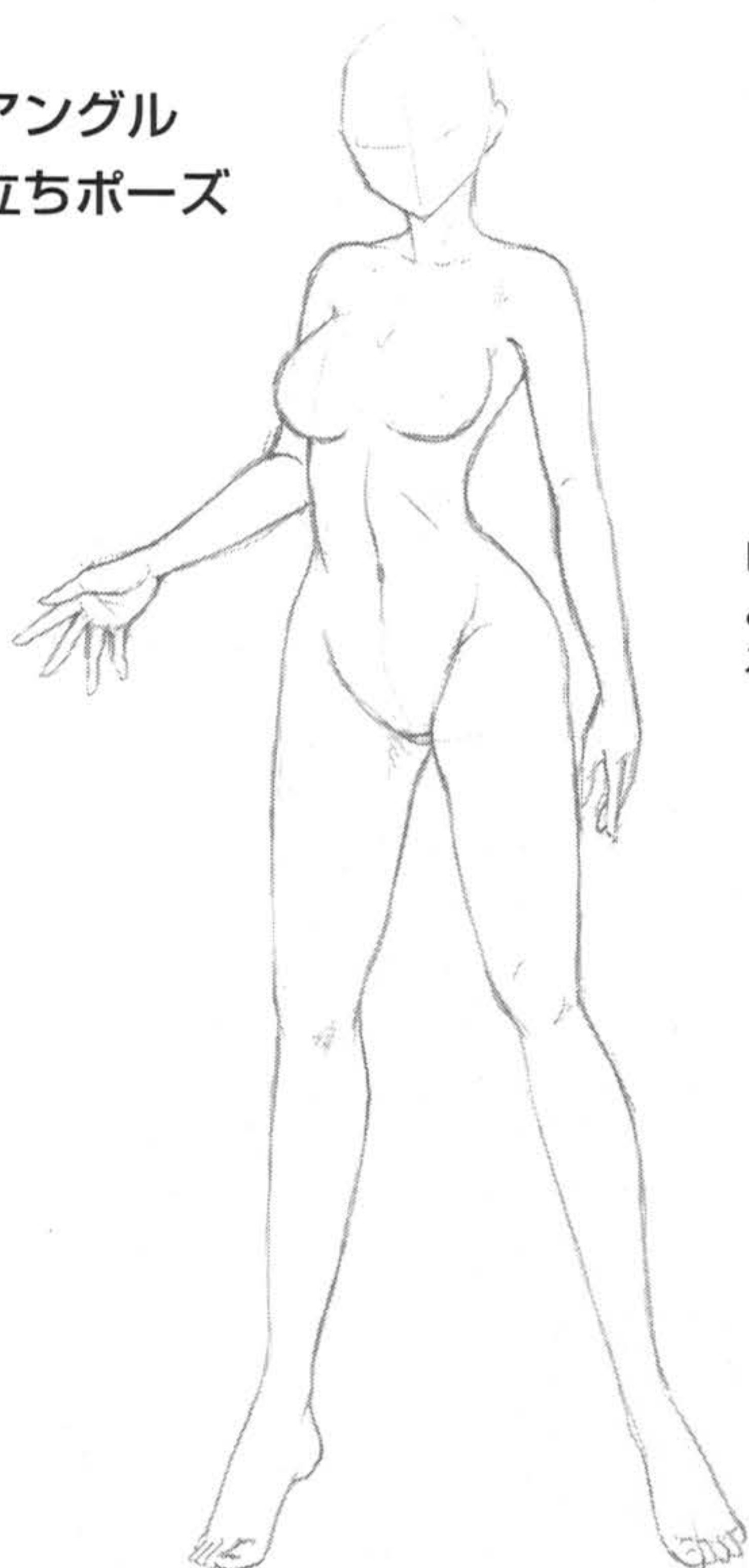
ポイント

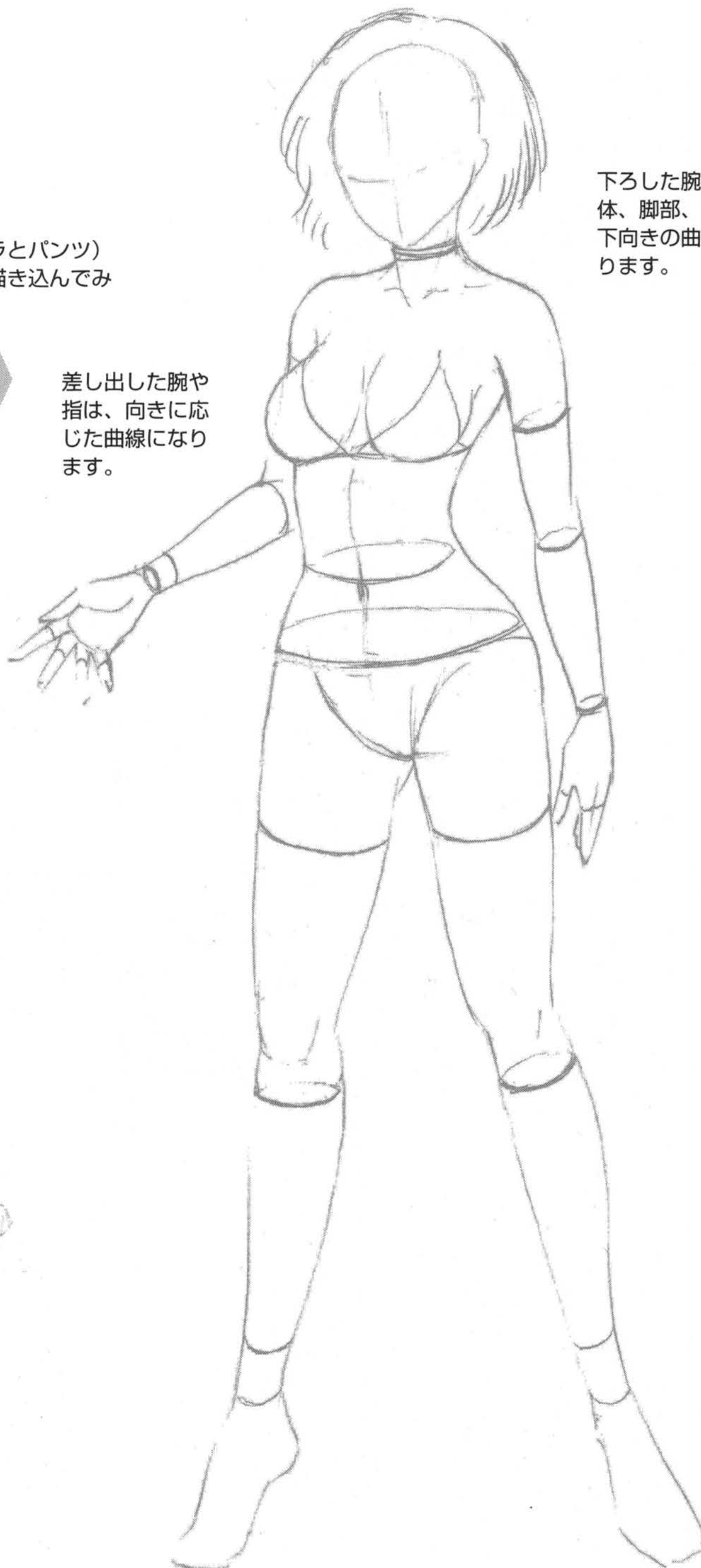
ココに注意！

写真資料などのリアルな体は、ココが思った以上に長いものです。デザインしたキャラに応じて長さを調節して描きましょう（このキャラは短めにデザインしたものです）。

体の曲面を意識して描こう

セクシーキャラのボディは曲面

体の曲面をとらえましょう。シンプルな水着（ビキニ）のブラやパンツを描くことにより、体の肉感が生まれ、女のコキャラの存在感がより強くなります。

通常アングル
全身立ちポーズ

ビキニ（ブラとパンツ）と輪っかを描き込んでみると…

差し出した腕や指は、向きに応じた曲線になります。

下ろした腕や、胴体、脚部、すべて下向きの曲線になります。

透明人間にしてみる

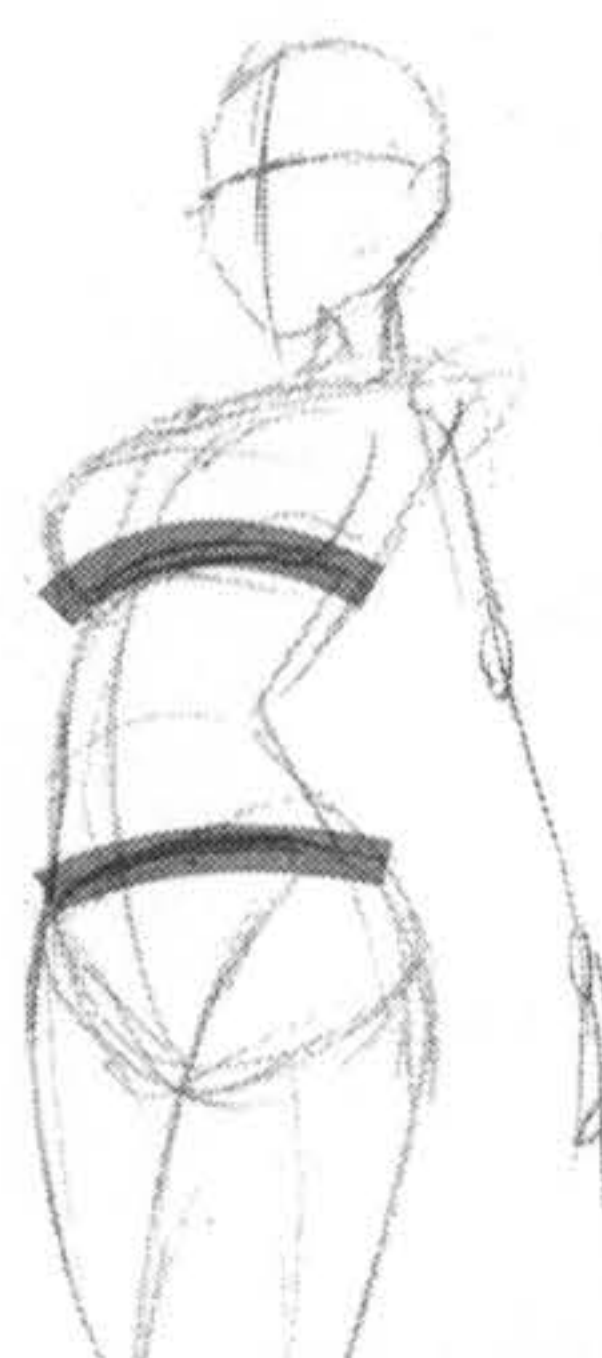
衣装や体にまとう装飾は、体の曲面にそっています。
また、体の曲面にそうようにつくられているのです。

曲面を意識すれば立体がつかめる！

ビキニによる立体感と作画

ブラとパンツは体の立体感（奥行き）や向き（アングル）をとらえる作画アイテムです。

通常アングル

作画の目安にするアタリの曲線はブラのアンダーバスト（乳房の下側）ラインと、パンツのはきこみ口のラインです。下向きにとらえましょう。

側面（奥行き）がはっきりします。

アオリ

上向きの曲線でアタリをとります。

布の少ないセクシービキニパンツのラインは、アオリでも上向きの曲線にならないものがあります。アタリの曲線を削るイメージでラインを整えます。

フカン

下向きの曲線です。

● 背面の場合（ラフデッサン）

アオリ気味…上向き　**通常…下向き**

同様にブラのヒモでアオリ気味・フカン気味をとらえます。

しましまビキニで見る曲面ライン

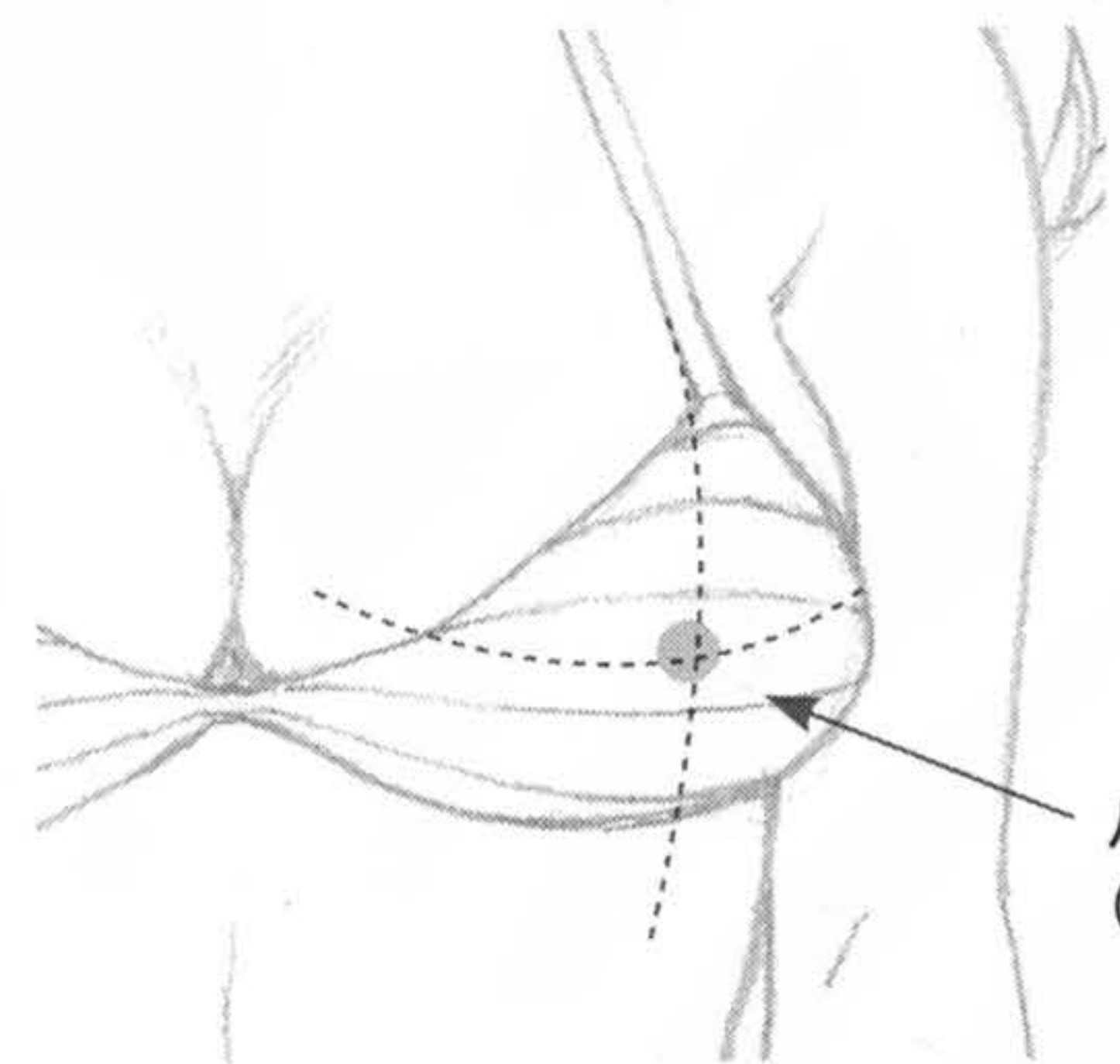
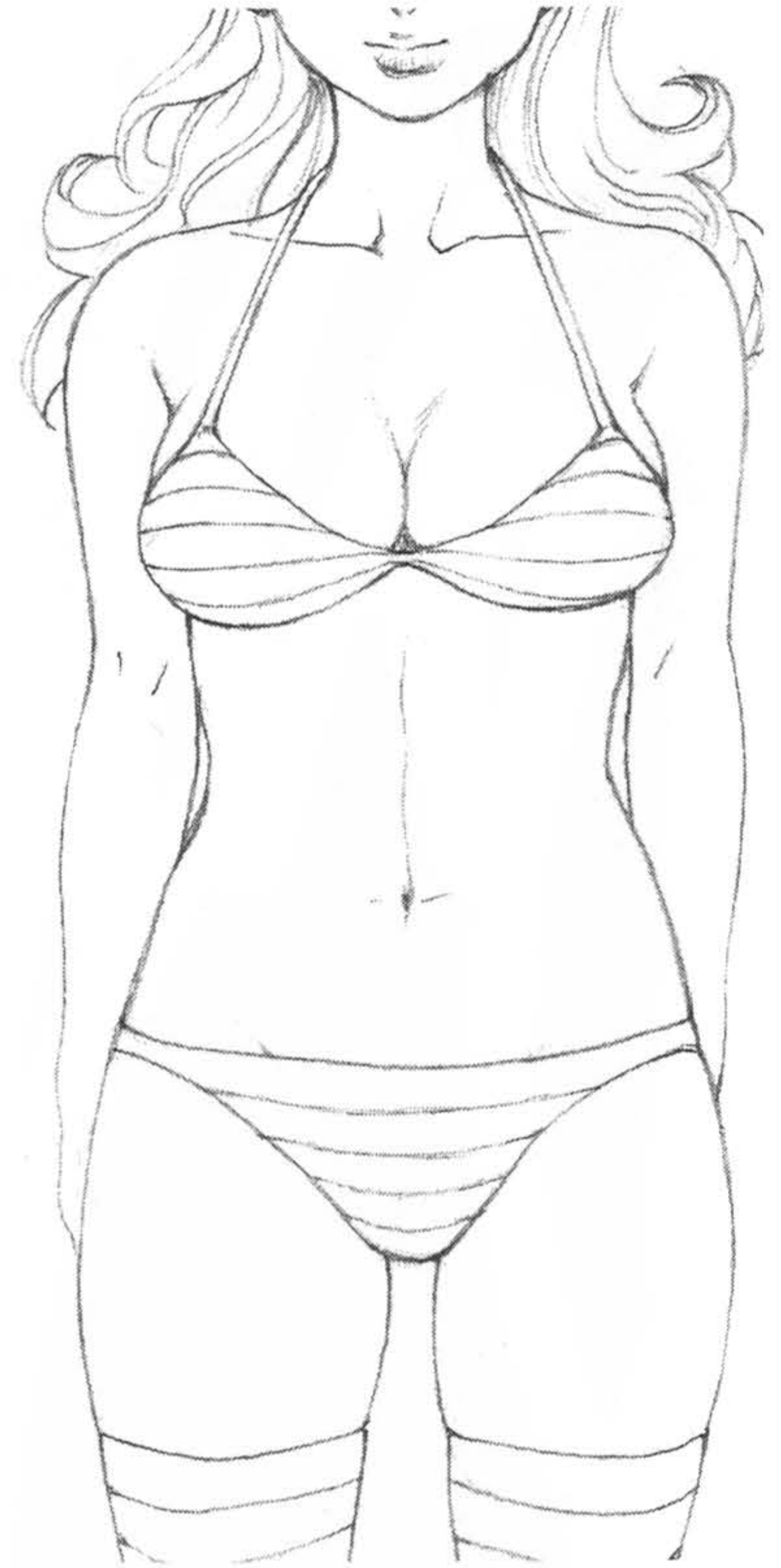
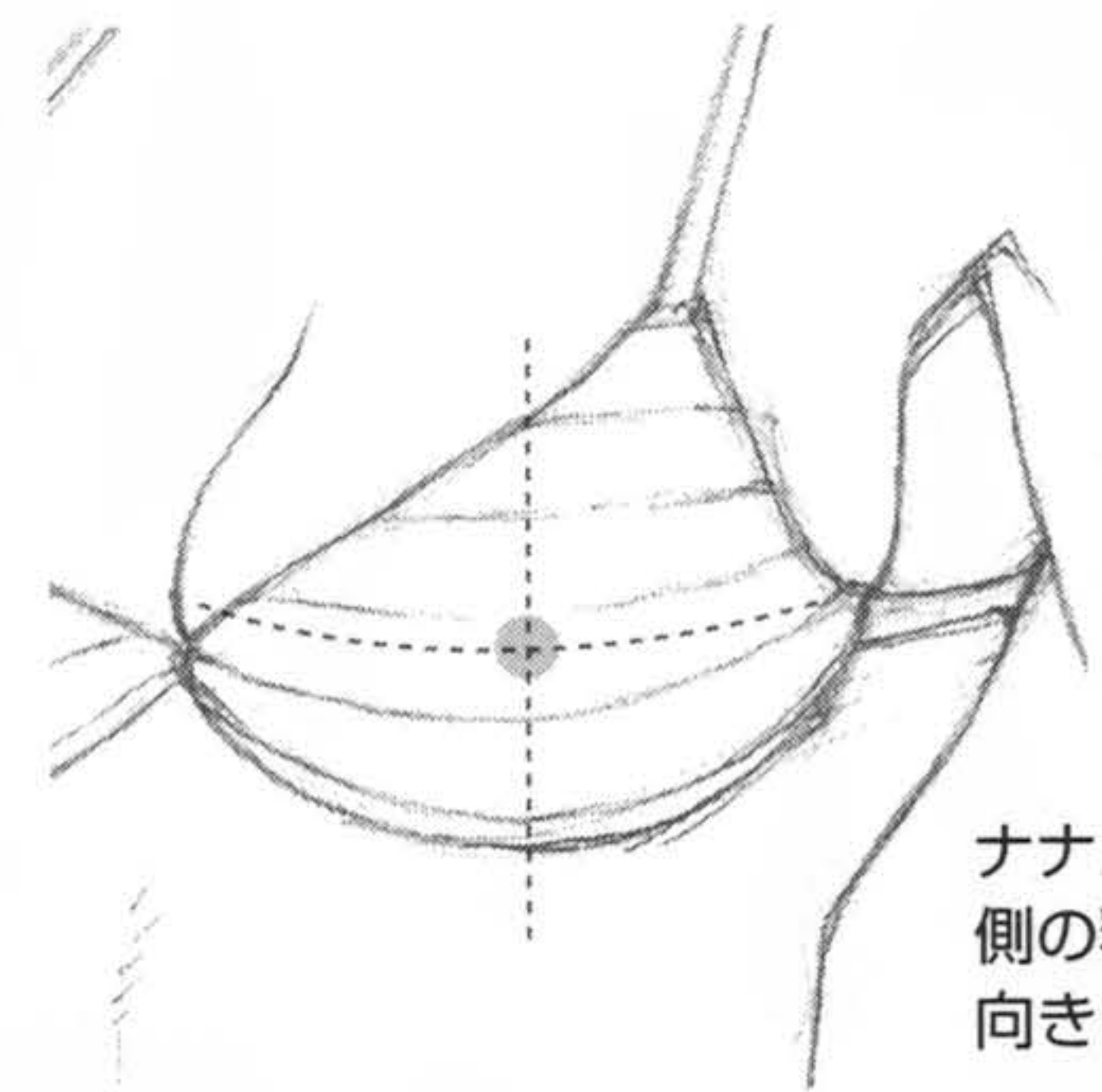
しましまビキニでキャラの立体感
(形・ふくらみ) をとらえましょう。

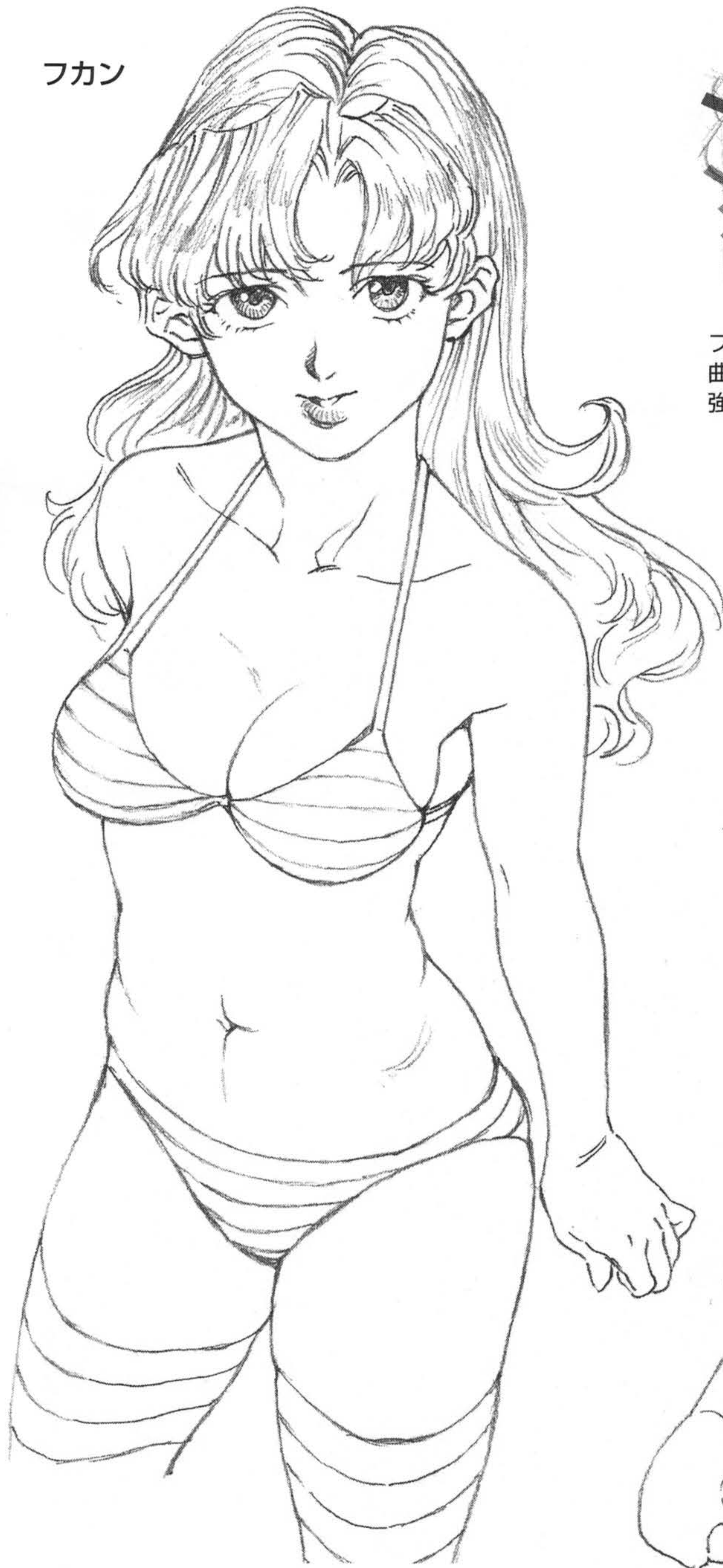
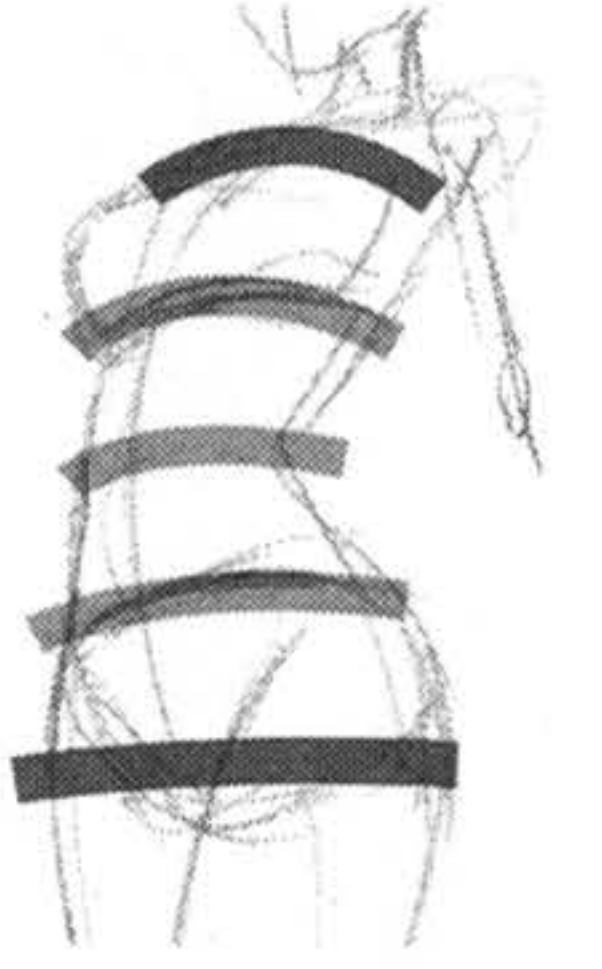
ナナメ向き

通常アングル

通常アングルは
下に行くほど曲
線の曲がりがき
つくなります。

ナナメ向きは、正面か
らとらえたものよりも
体の曲面がはっきりし
ます。

● 正面向きと比べてみよう

バストトップ
(乳首) の位置

ナナメ向きでは片
側の乳首は正面を
向きます。

フカン

フカンは下ほど
曲線の曲がりが
強くなります。

アオリは上に行く
ほど曲線の曲がり
が強くなります。

アオリ

正面

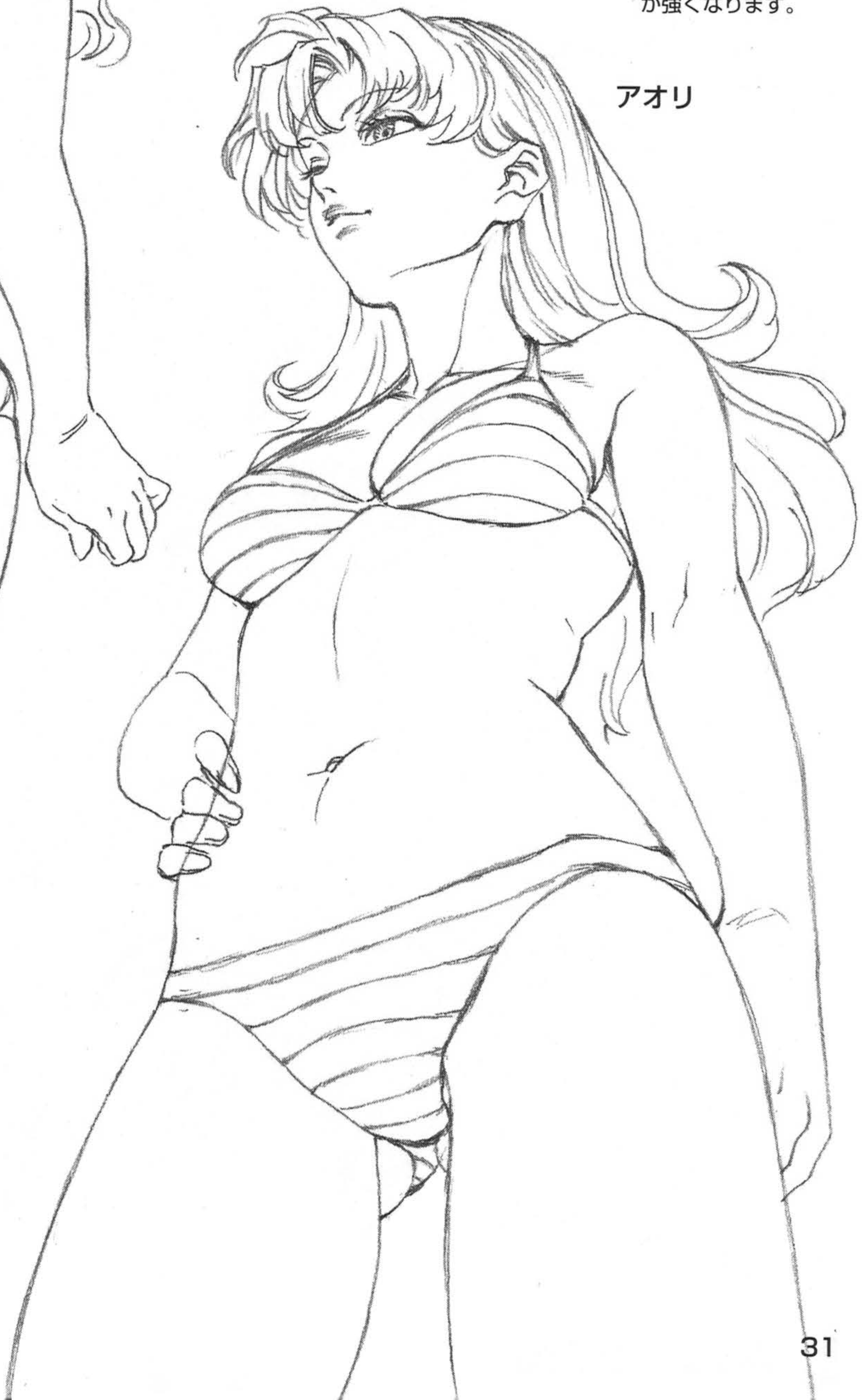
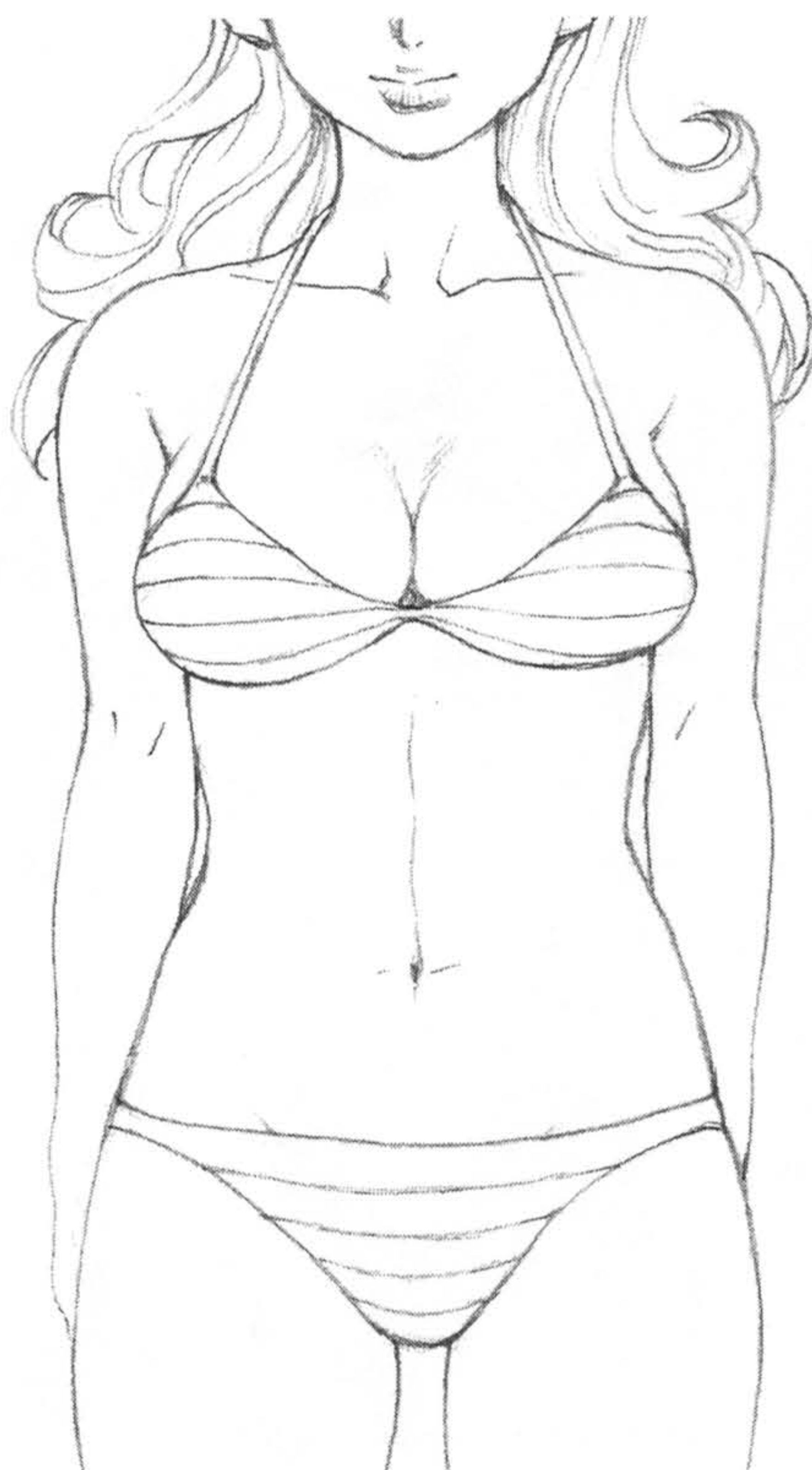
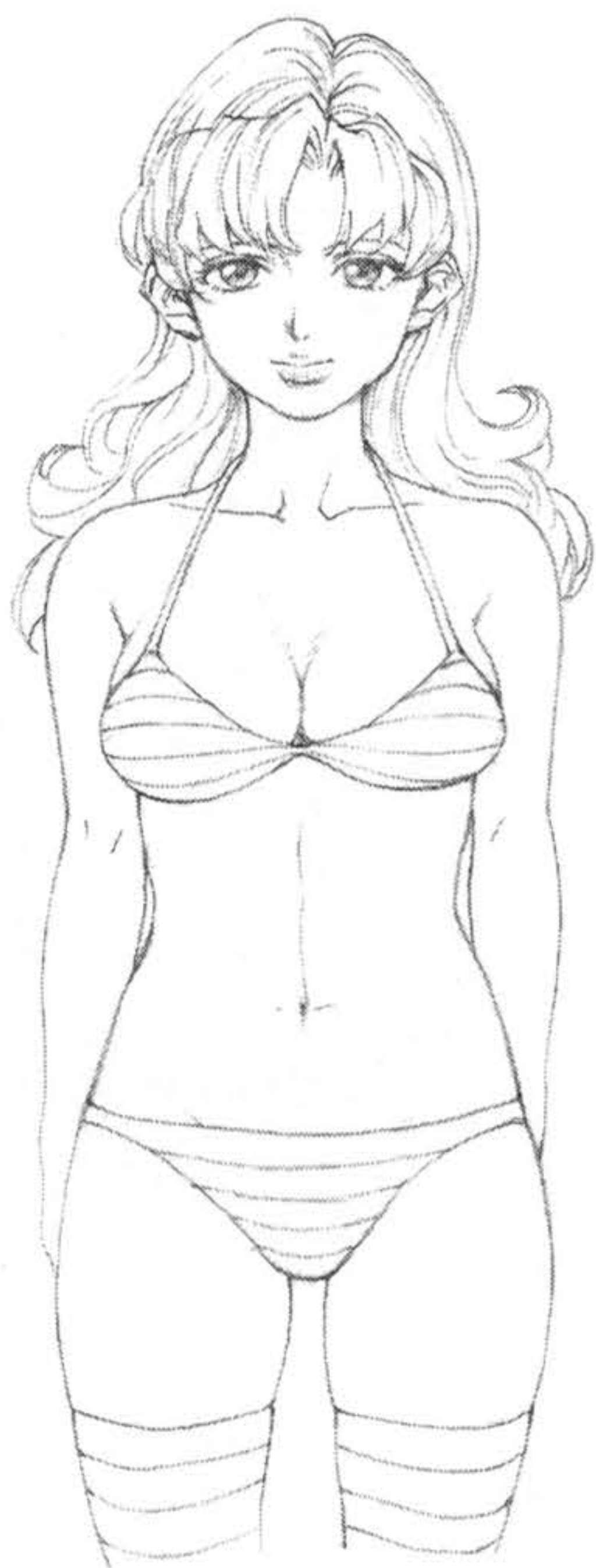
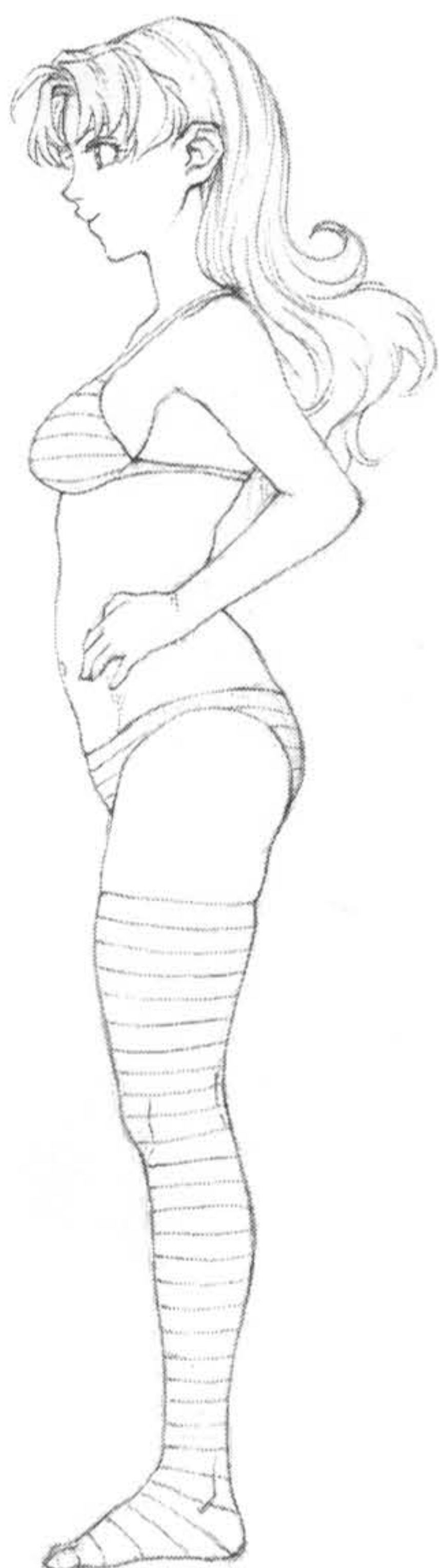
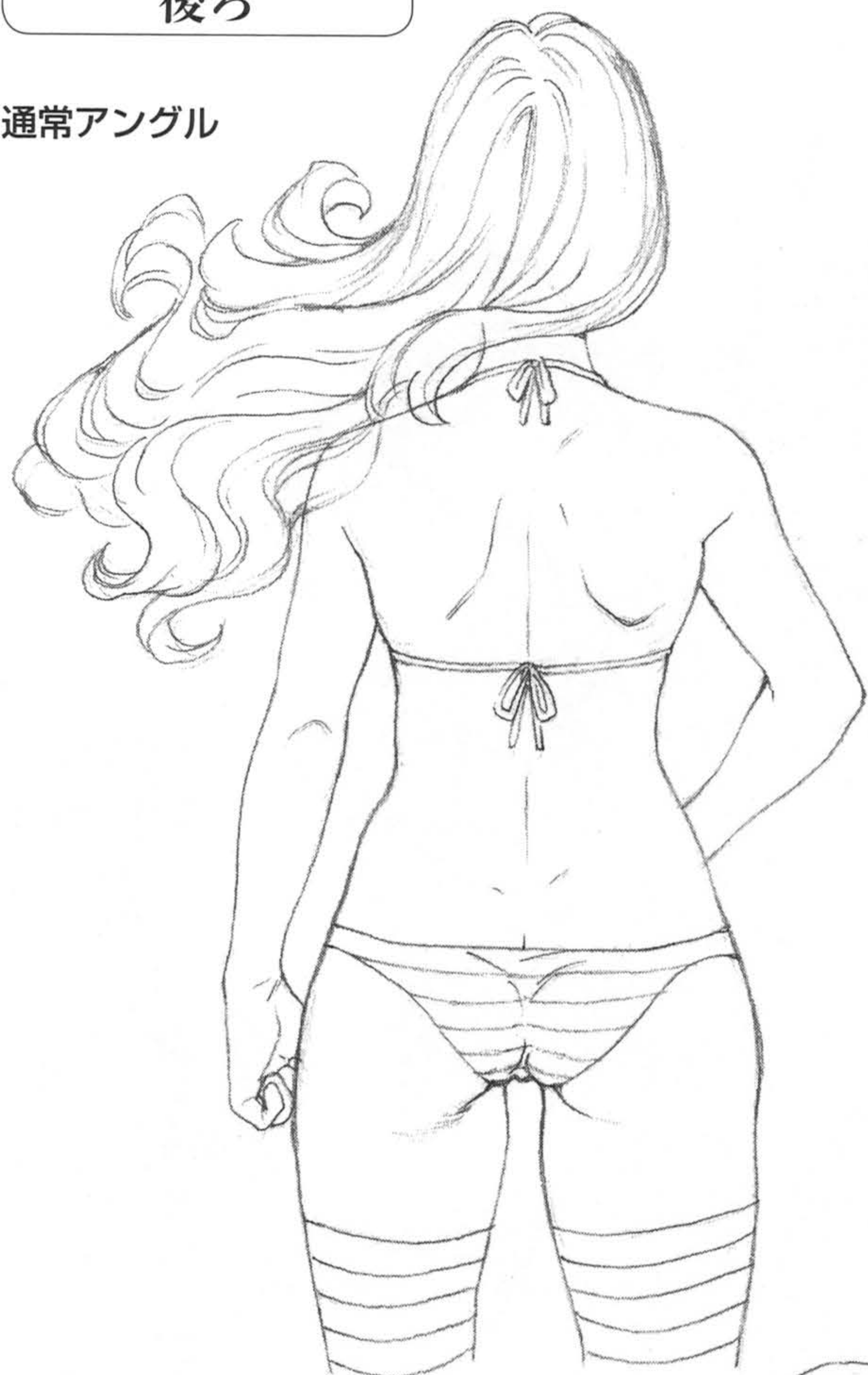
通常アングル

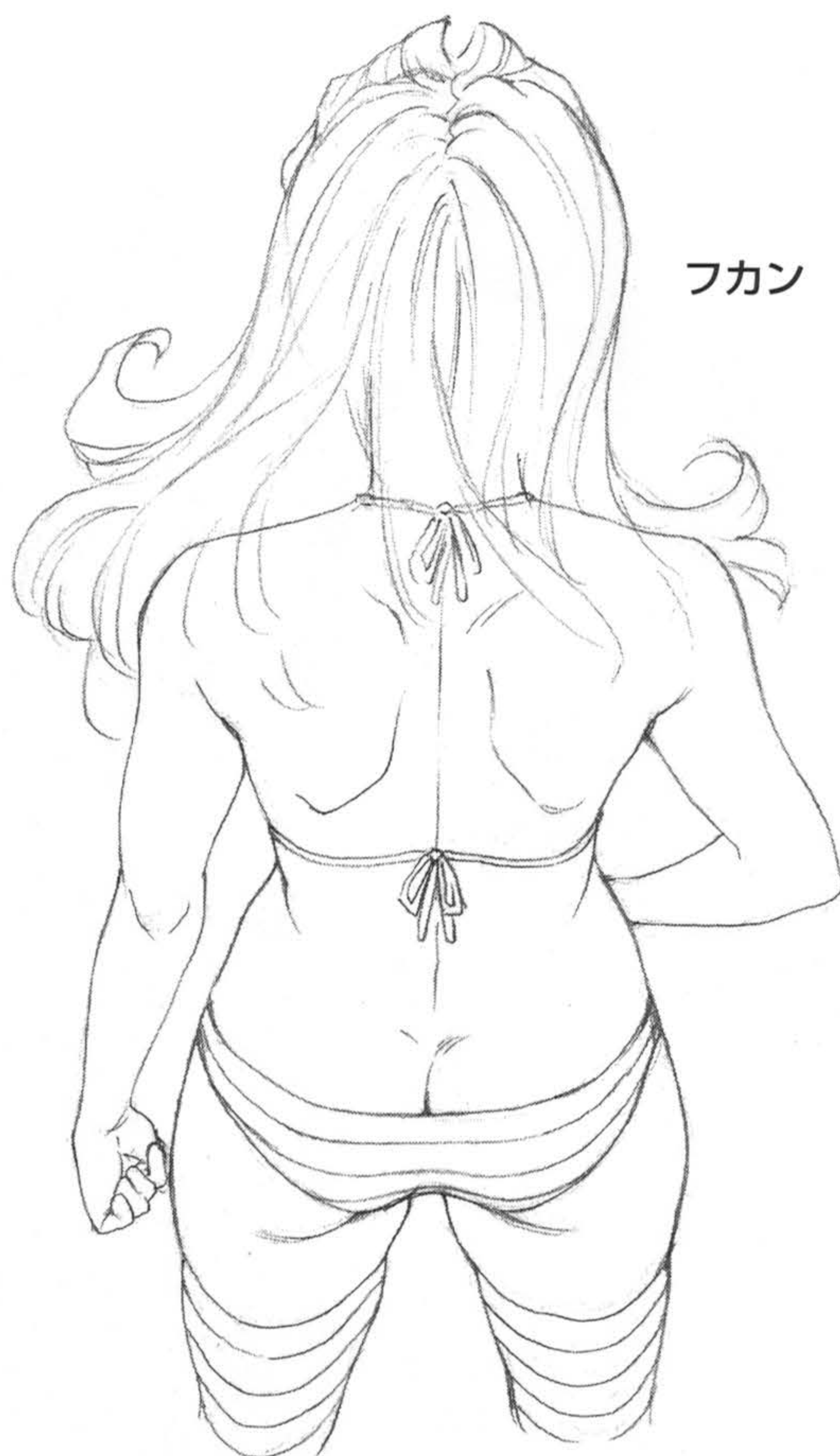
フカン

アオリ

横

通常アングル

フカン

アオリ

後ろ

通常アングル

フカン

アオリ

ナナメ後ろ

通常アングル

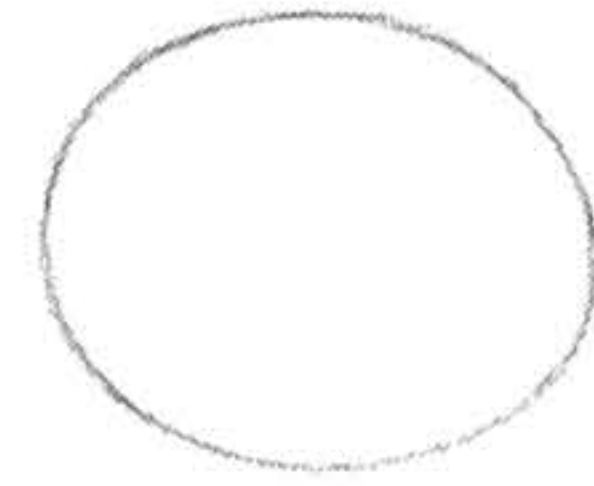
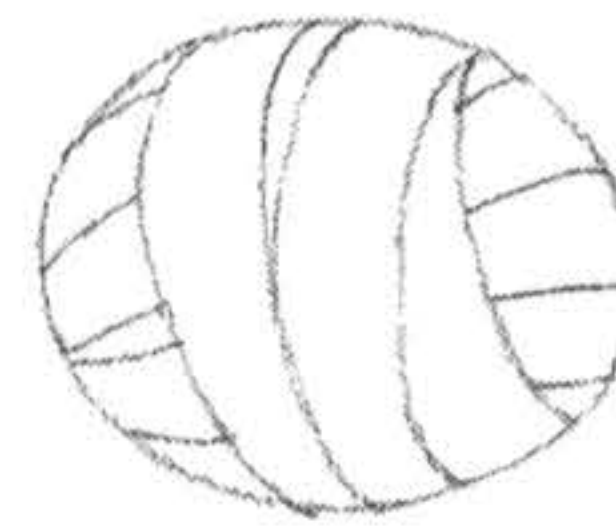
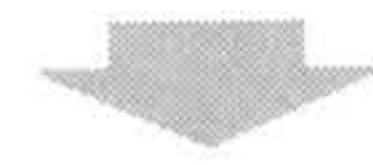
フカン

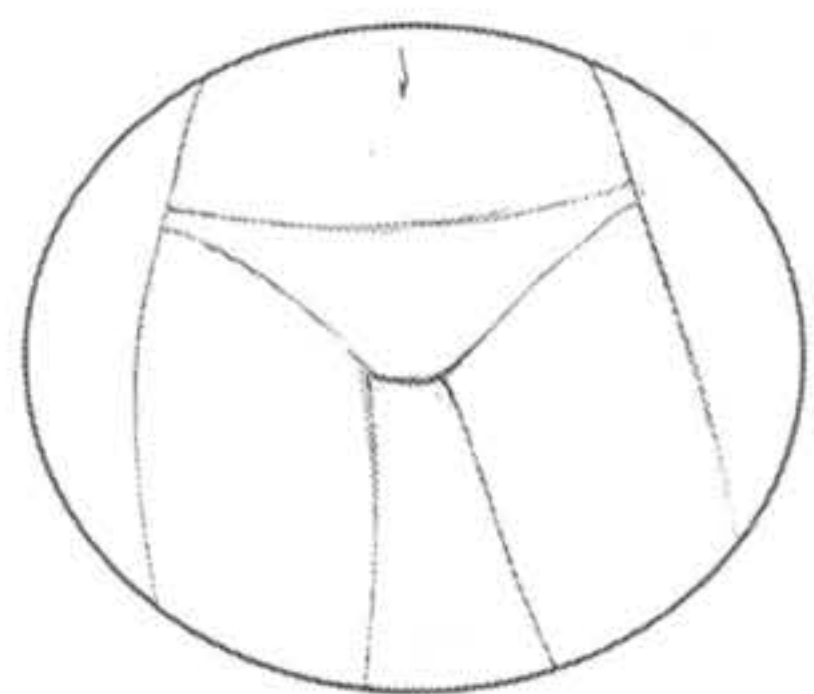
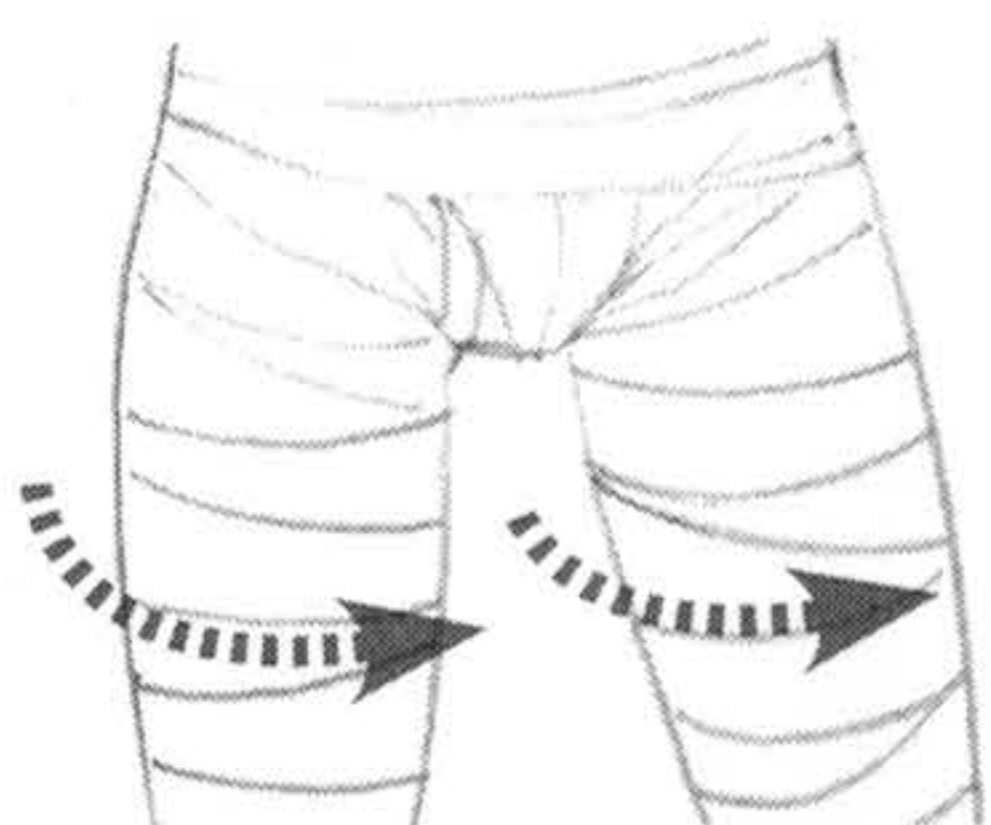
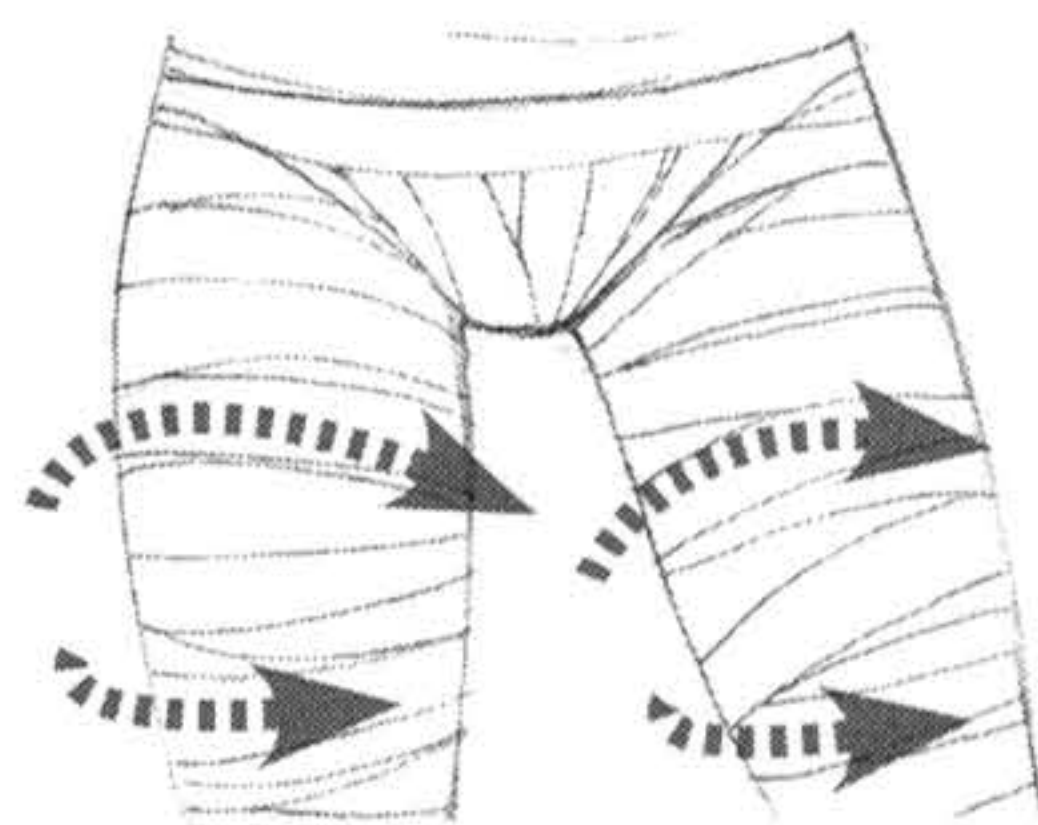
アオリ

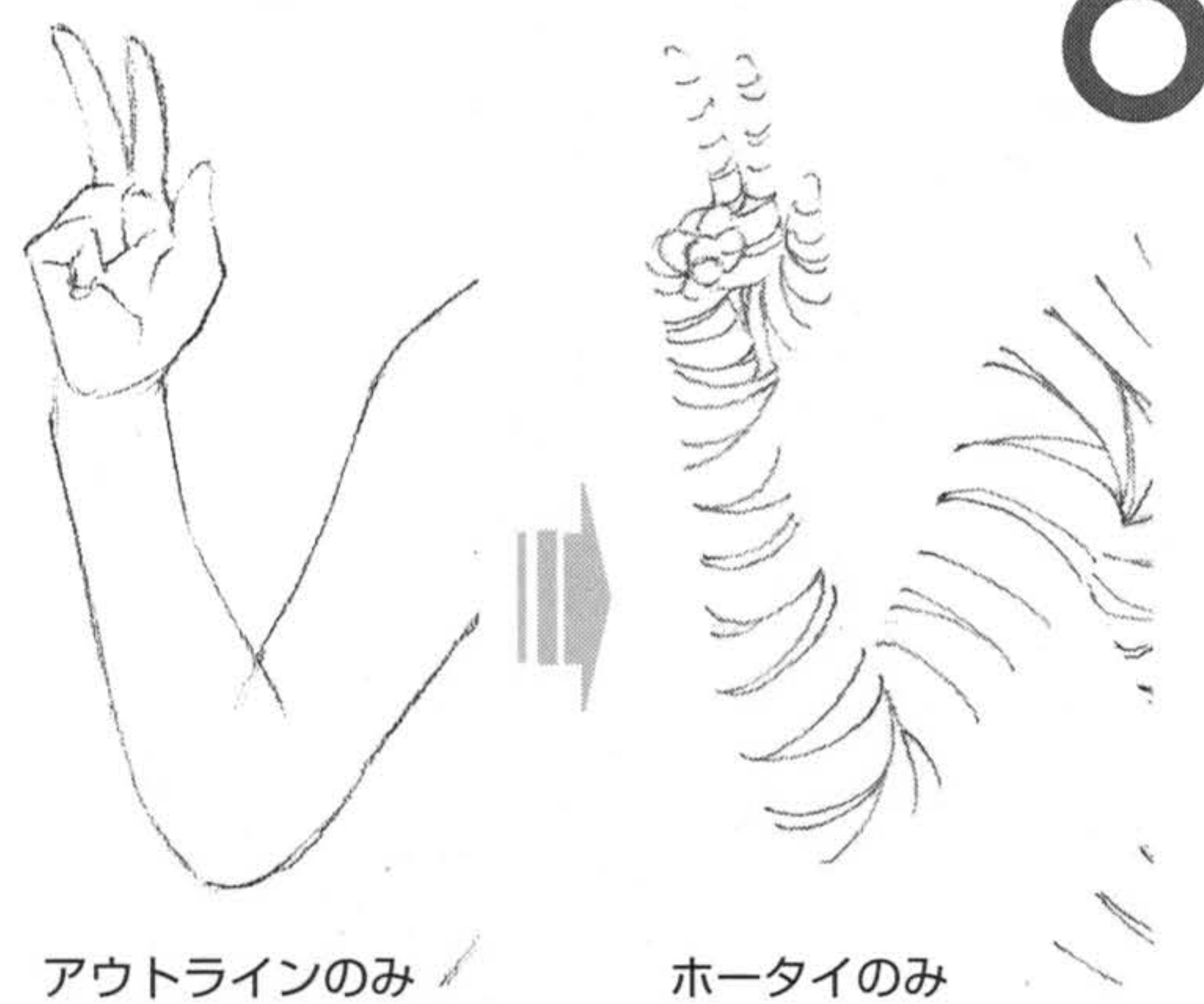
ホータイキャラで曲面をとらえよう

胴体や手足に巻いた布の曲線を見てみましょう。
キャラを立体的に見せる…それが、曲線の威力です。

通常アングル

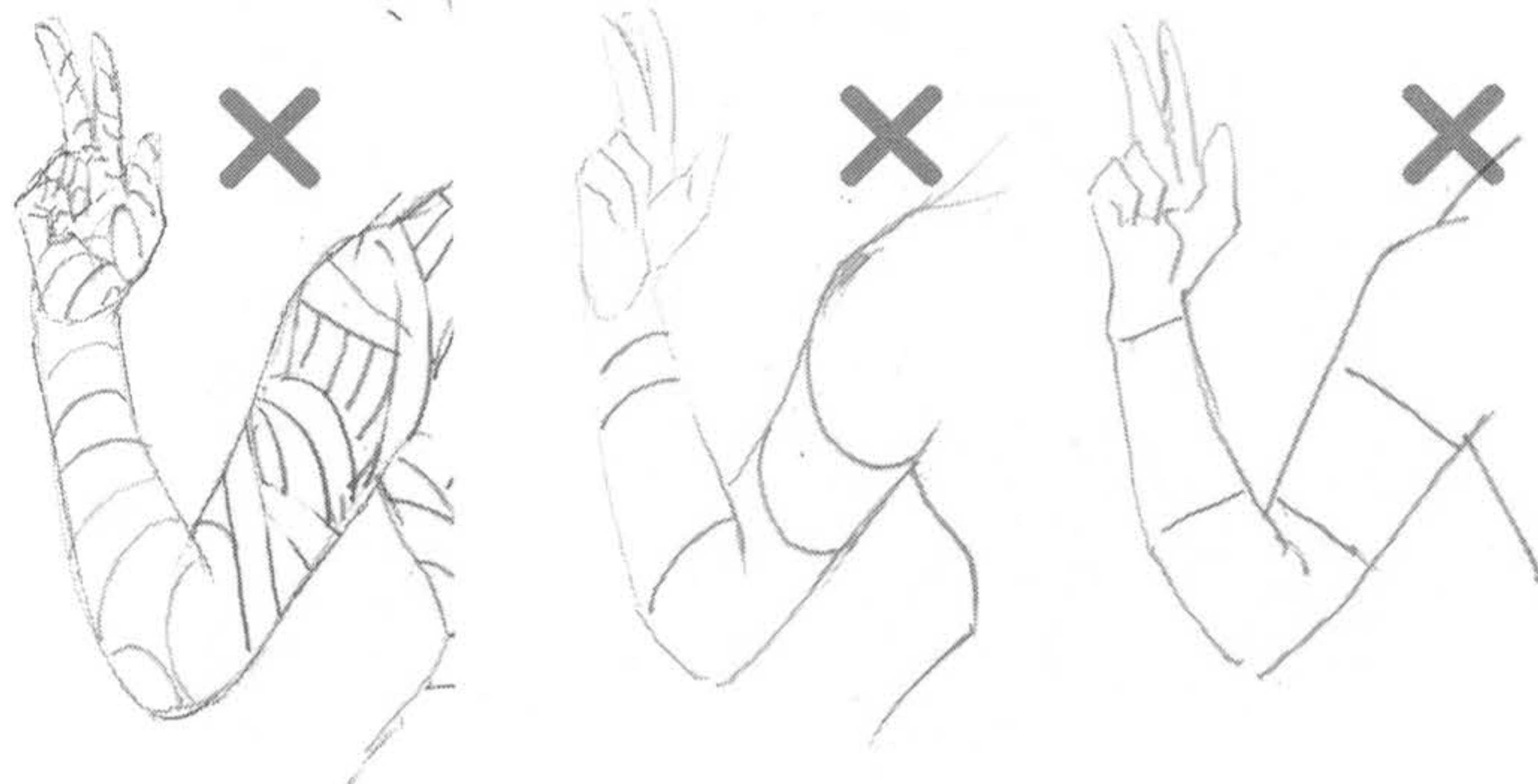
曲面の立体感

タマゴ。
りんかくだけだと、
ほとんど立体感は
ありません。

布を巻いてみた場
合。曲線が加わる
ことで立体感が出
てきます。

アオリ

巻く前

太ももを普通の円筒形と
とらえて布を巻いた場合。
下向きカーブのみです。

太ももの張り出した感じを
強調した場合。上向きのカ
ーブがまざります。

フカン

アウトラインのみ

ホータイのみ

腕輪類を描き込んだもの。これでも立体感と腕の方向がわかります。

● これは避けよう！ 失敗例

腕の向きを逆にとらえ、さらにめんどくさくなって、てきとーにやった。
→不気味な凹凸感になります。

腕の方向がわかんなくなって適当に腕輪を描いたもの。
→曲線の向きが逆。不自然な曲がり方に見えます。

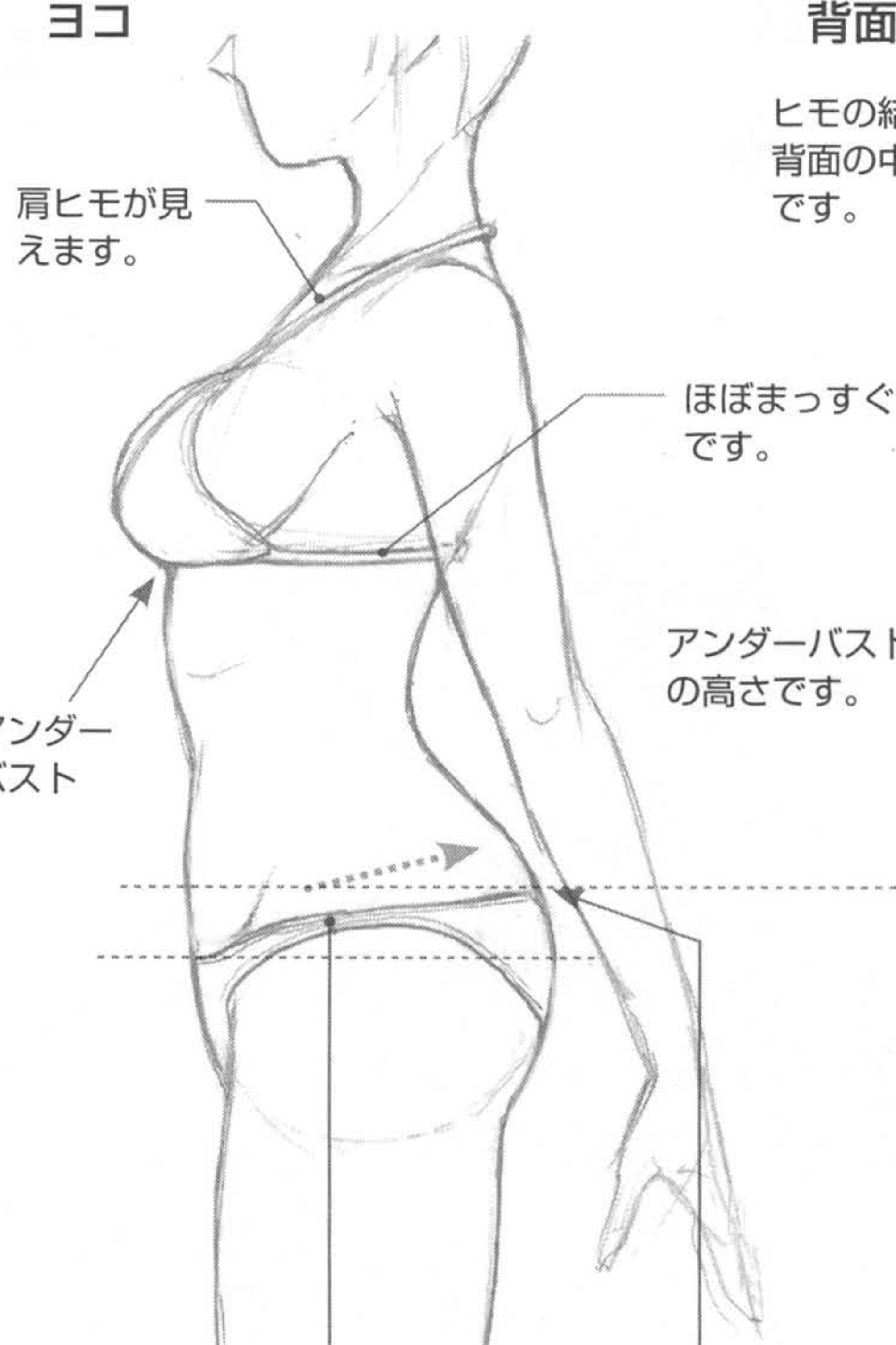
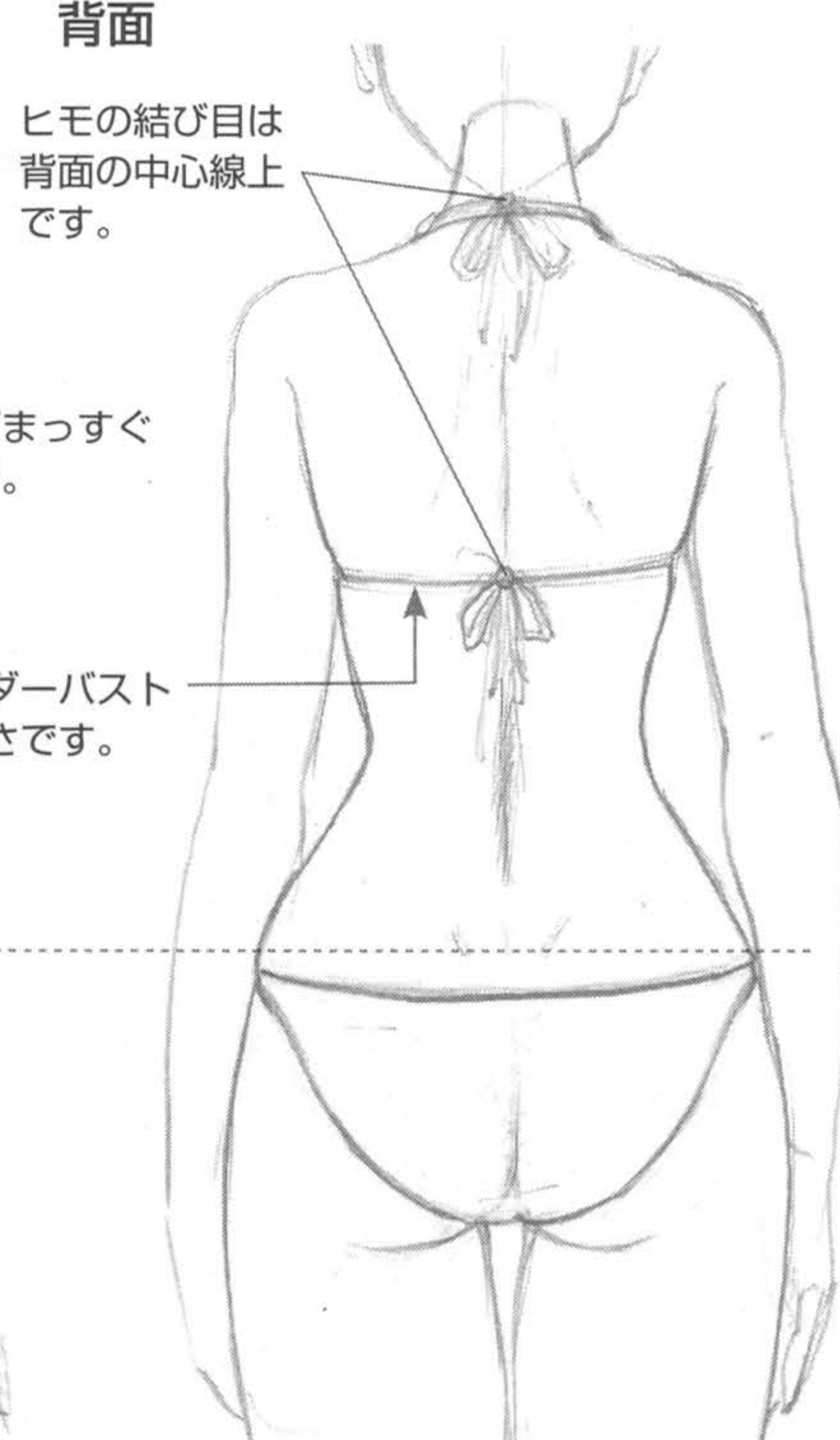
腕輪のつもりで直線で描き込んだもの。
→立体感がなくなり、なんだかわからなくます。

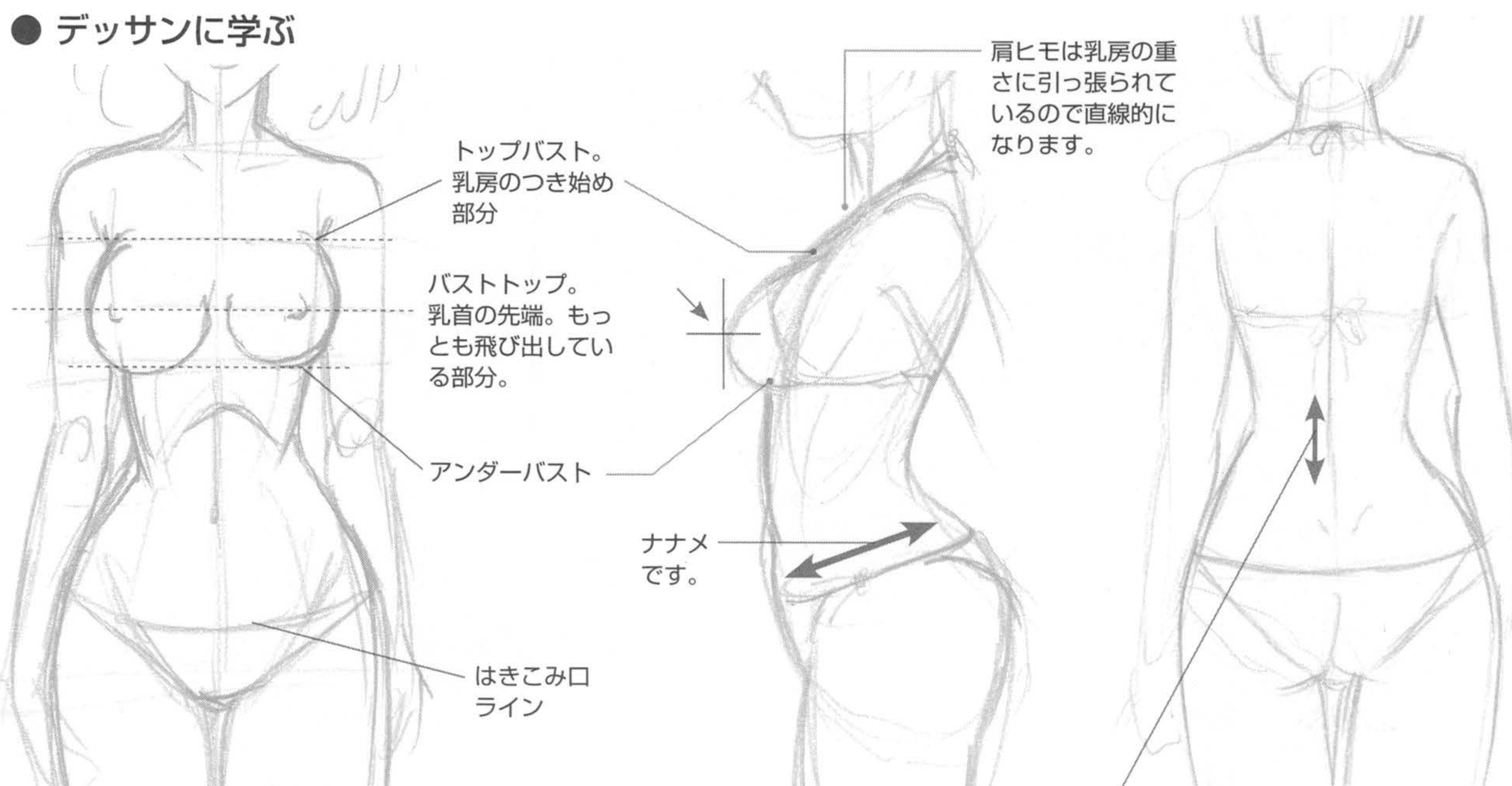
パンツ、ブラ、首輪、ニーソックス、腕輪、アンクレット、ソックスラインなどへの応用。

ビキニのブラとパンツを利用しよう

シンプルなラインで描くビキニのブラとパンツは、作画でパーツの位置や立体をとらえる上で役に立ちます。

ブラとパンツの演出

通常アングルも「ややフカン気味」に見ているものなので、アンダーバストは乳房の曲線でゆるやかなW状になります。

ヒモパンなど、リボンや結び目がつくところ。側面の中央よりやや前寄りです。

お尻の割れ目を隠すように、正面側よりも高くなっています。

● デッサンに学ぶ

ブラをしていないと、乳房の形は変わります（ブラによって美しく補正されることも多いです）。作画ではブラを描かなくても、ブラをしている理想的なシルエットで描きます。

背骨のへこみのカゲは、腰のあたりに深く入ることが多いです。

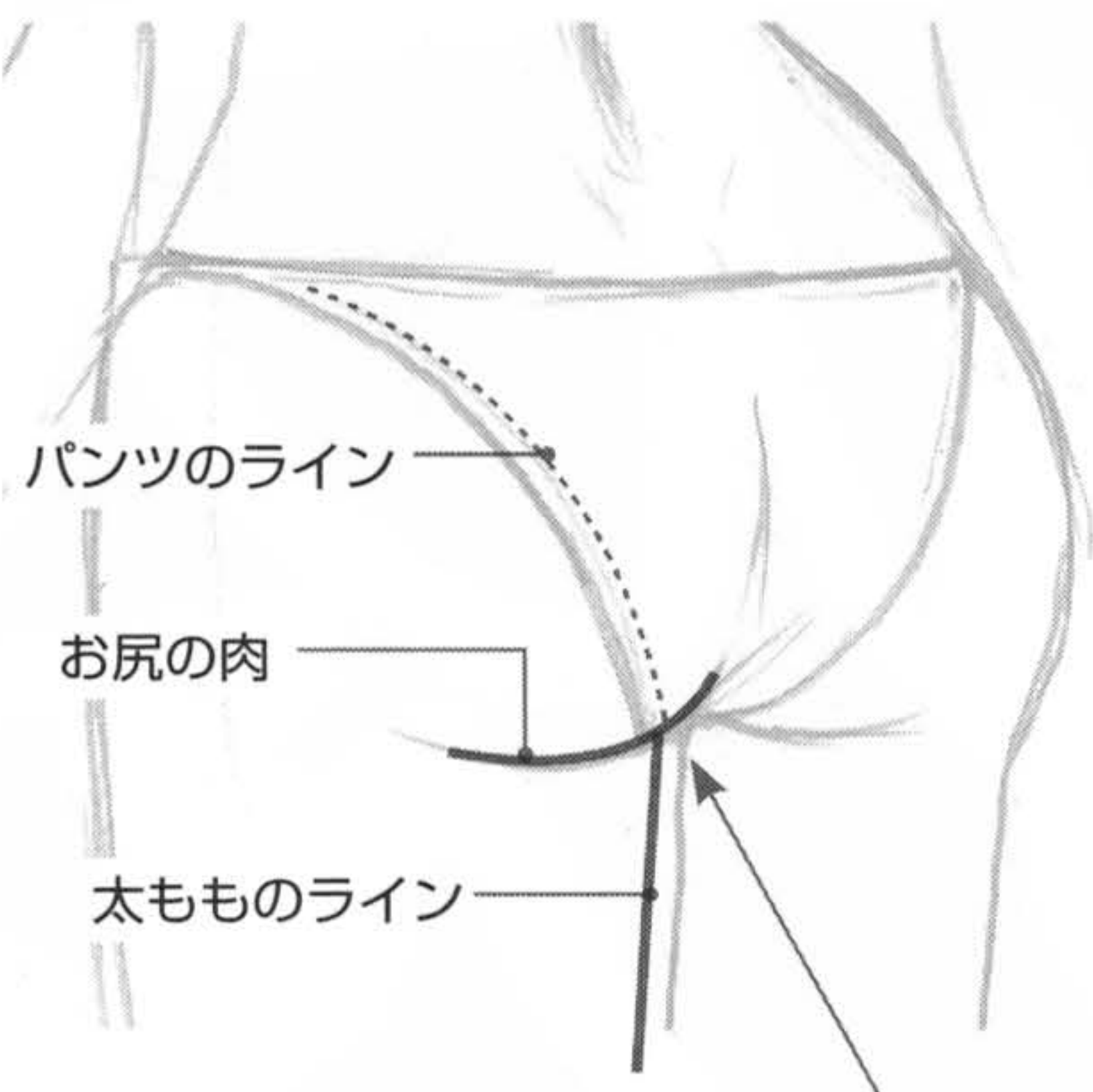
ナナメ後ろ

お尻の肉に巻き込まれている場合

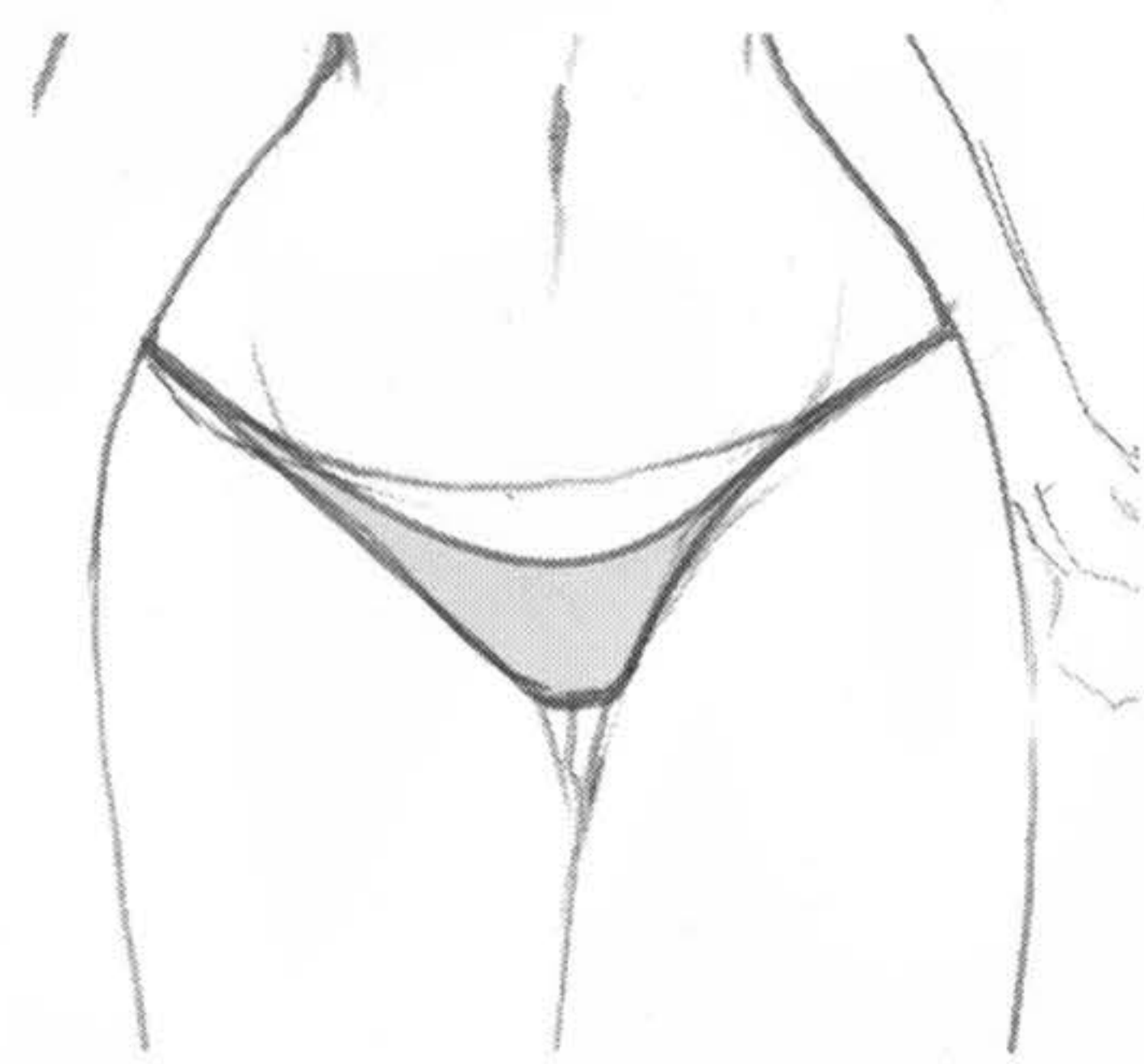
リボンを描いた場合。リボンの結び方やヒモの先端は様々です

パンツのライン

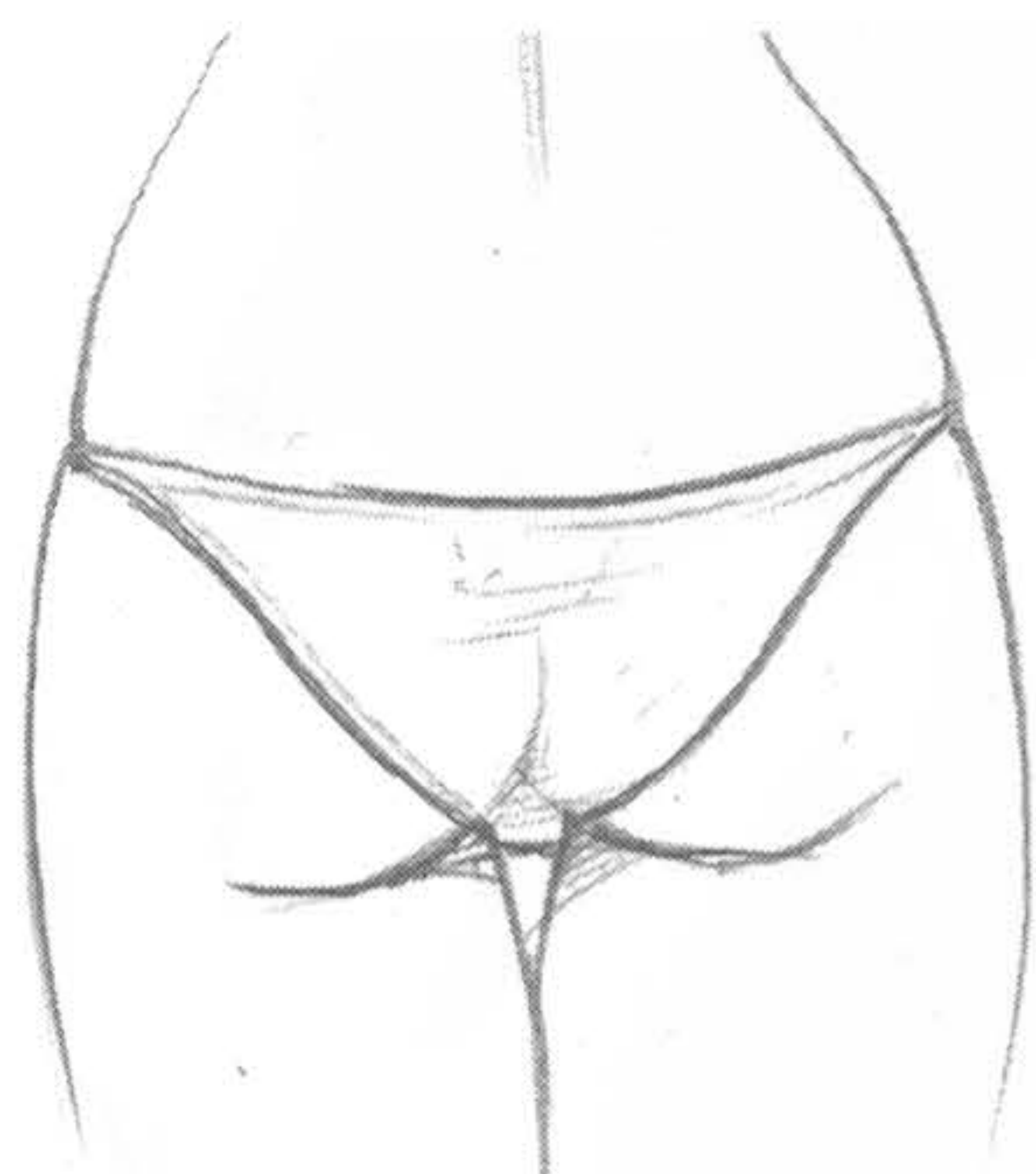
お尻の肉

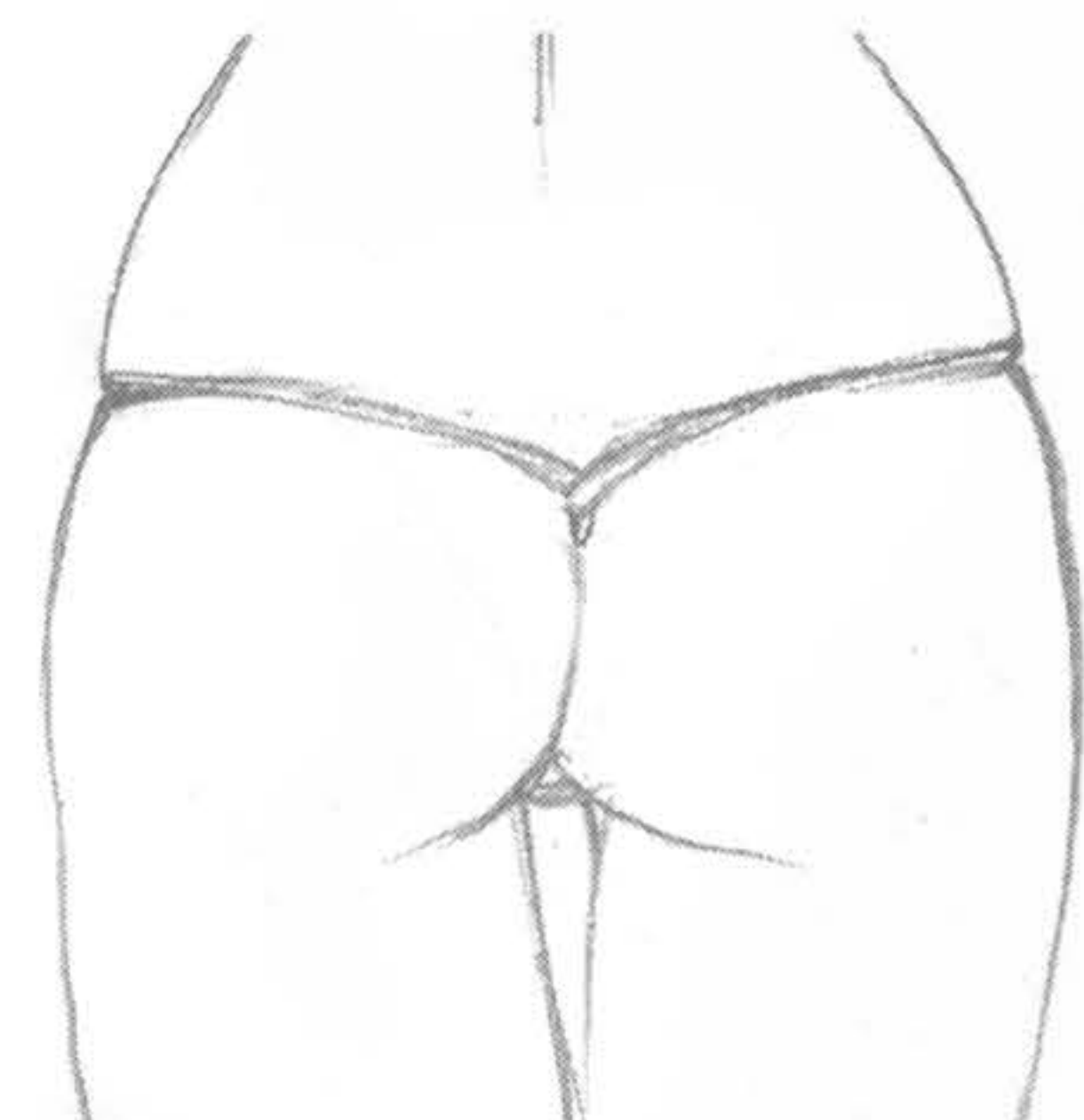
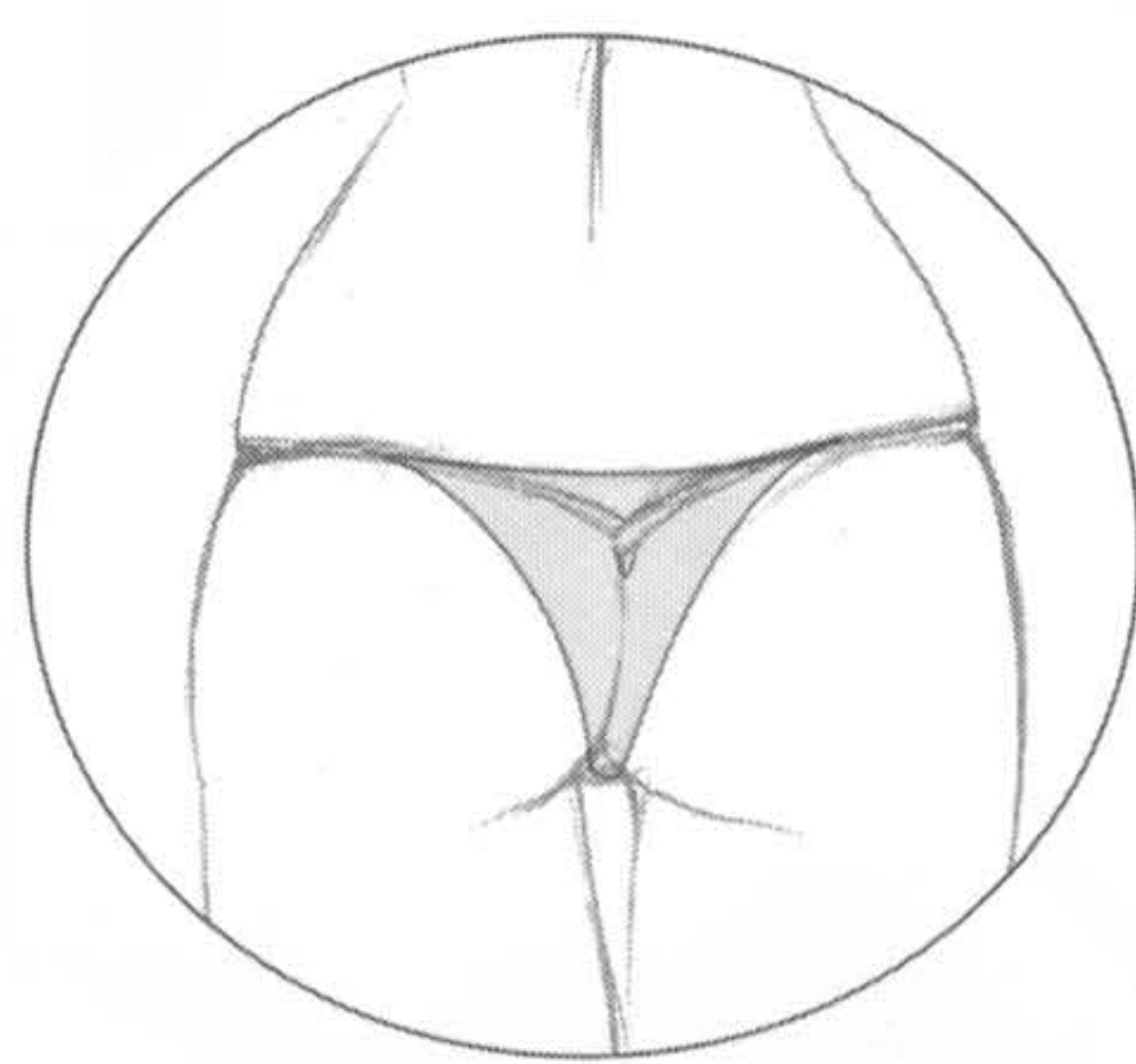
太もものライン

原理的には、パンツのラインは太ももの線よりも内側になりますが、タイミング（生地や動いたあとの状態など）でいろいろあります。

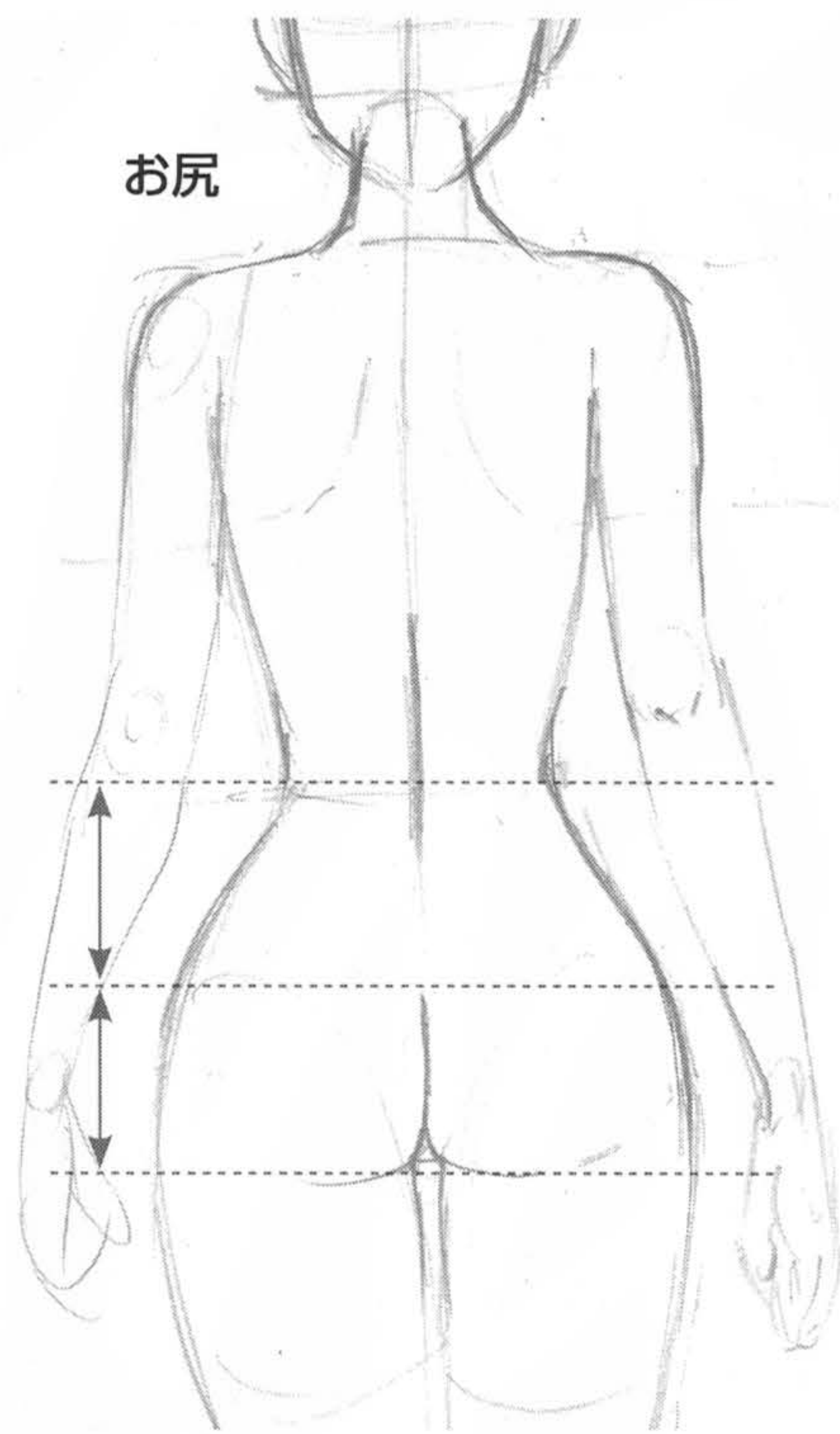
パンツの設定

生地が少ないタイプのパンツ

バリエーション・もっと生地を減らしたタイプ

パンツ背面のバリエーション

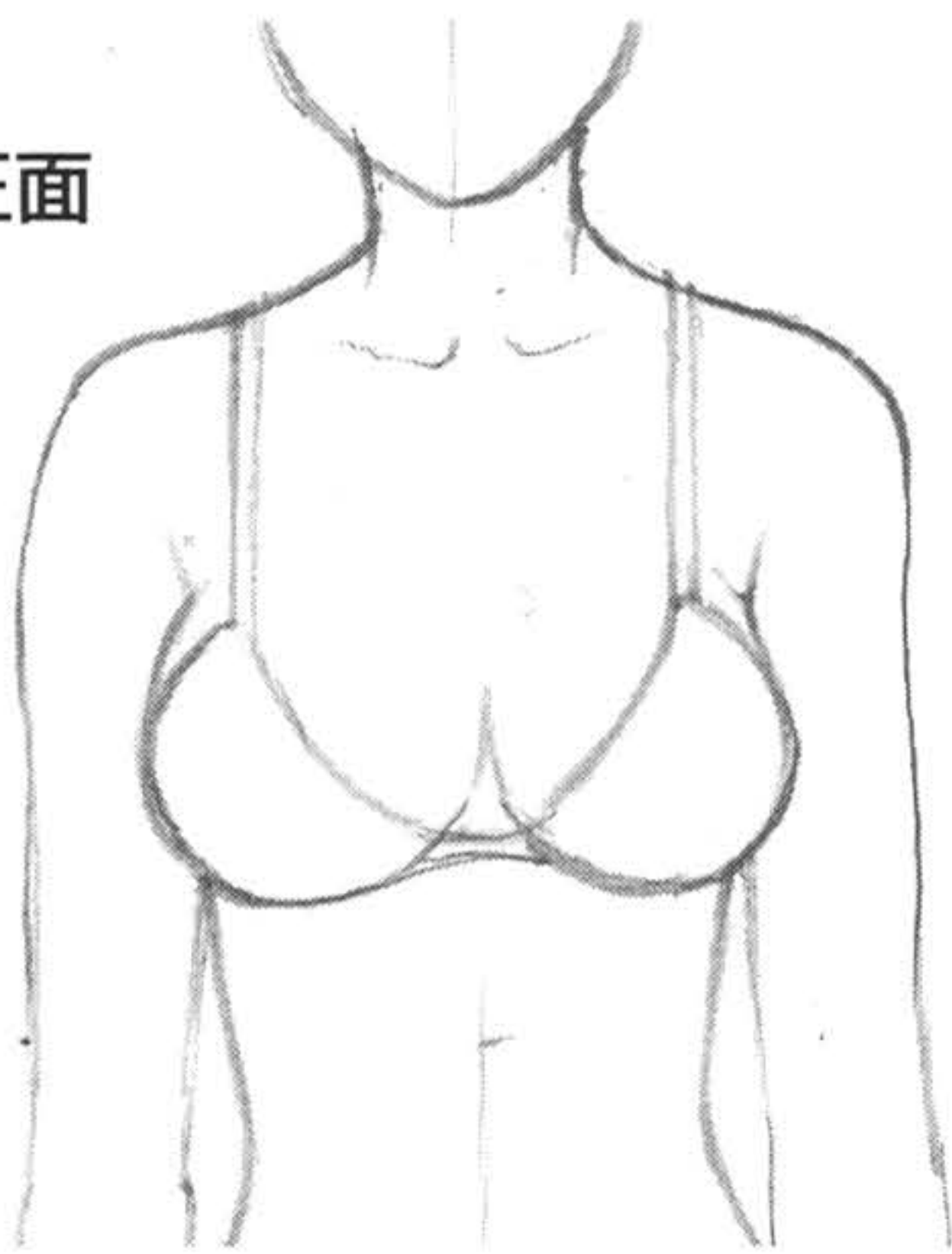
正面側が同じでも、背面のデザインは大きく分けて３タイプあります。

お尻を半分くらい覆うタイプ

お尻を大きく覆うタイプ

Ｔバック。前面の布も少ないものはヒモパンともいいます。

Ｔバックをベースにして、布を増やしてデザインしてもよいです。

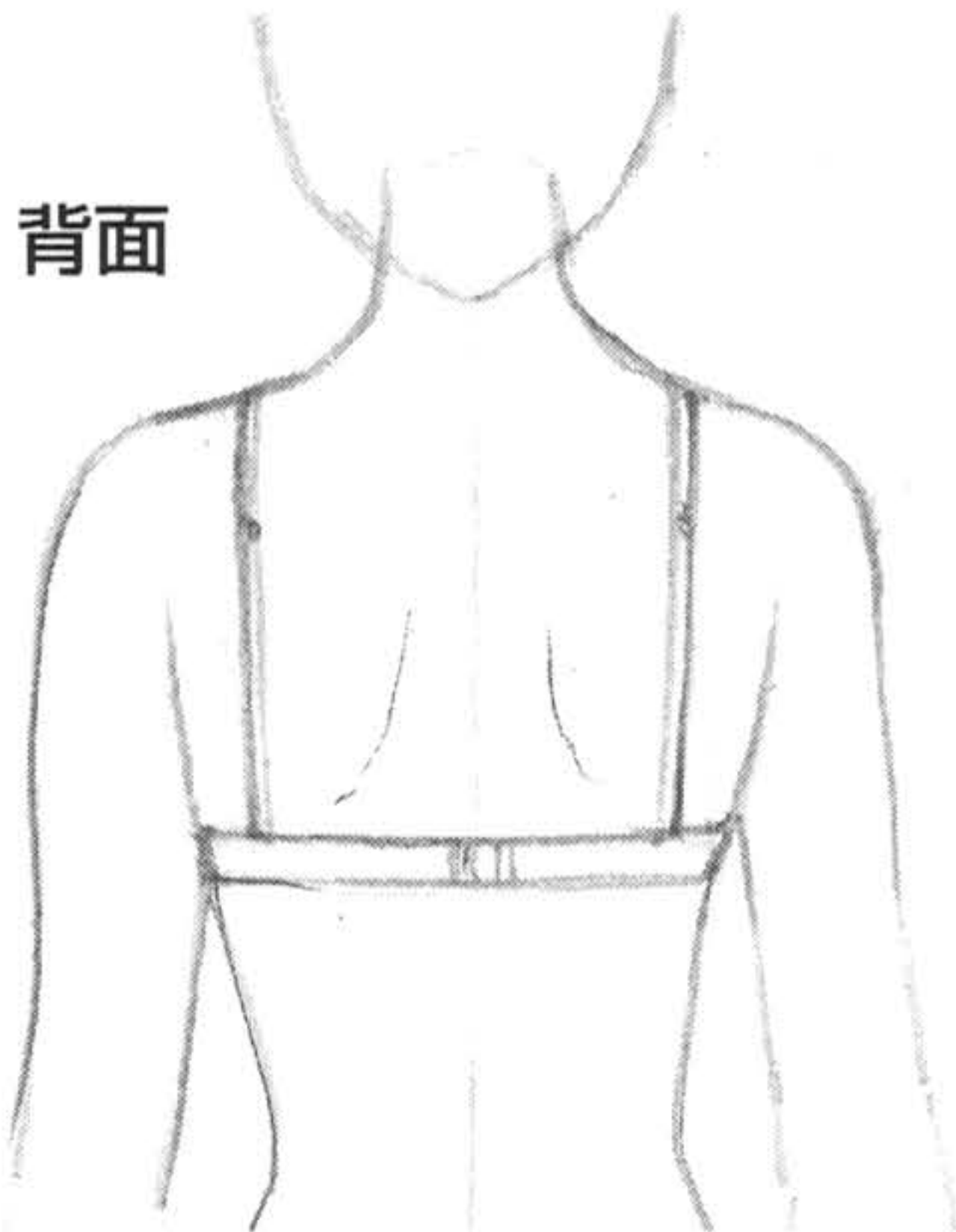
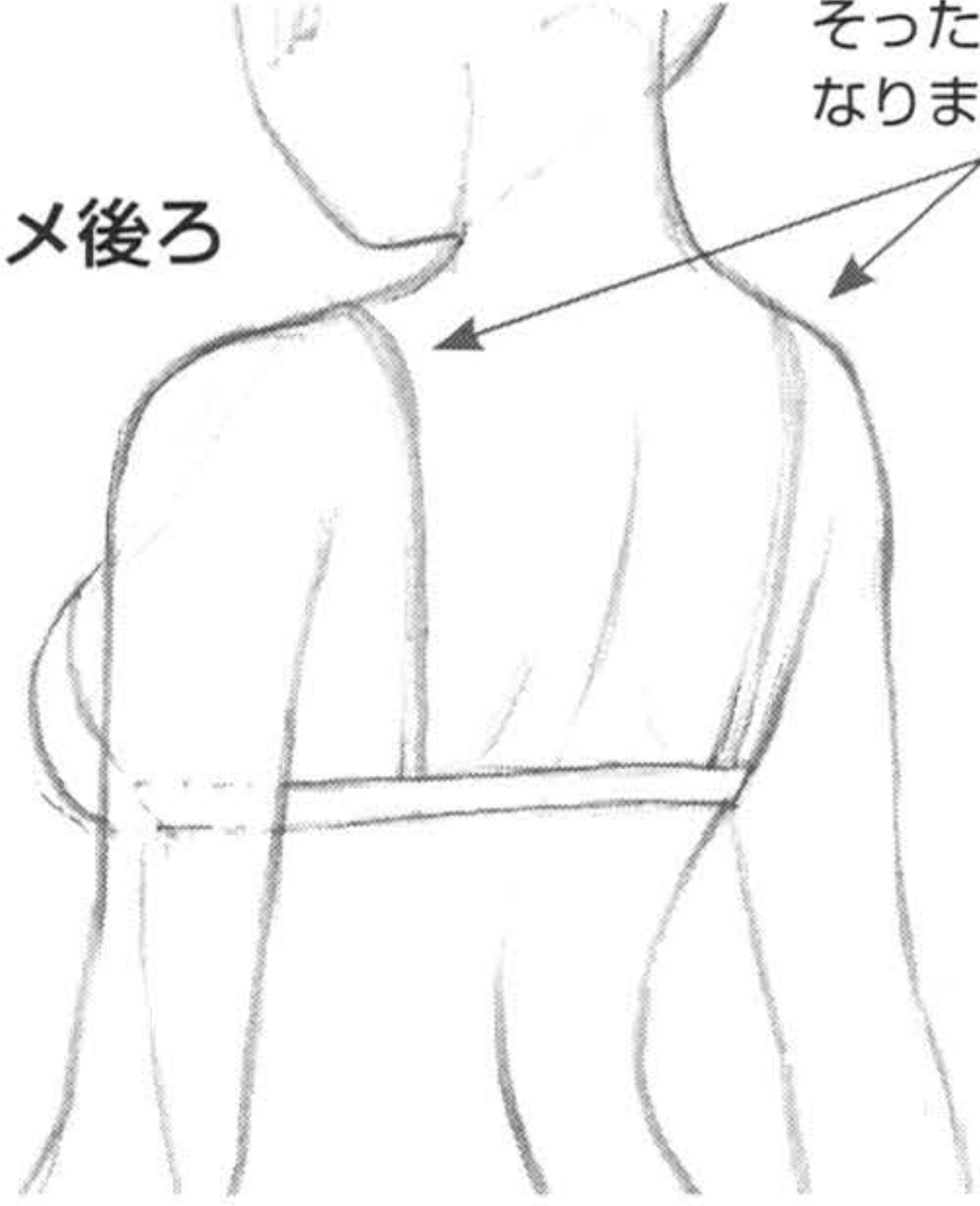
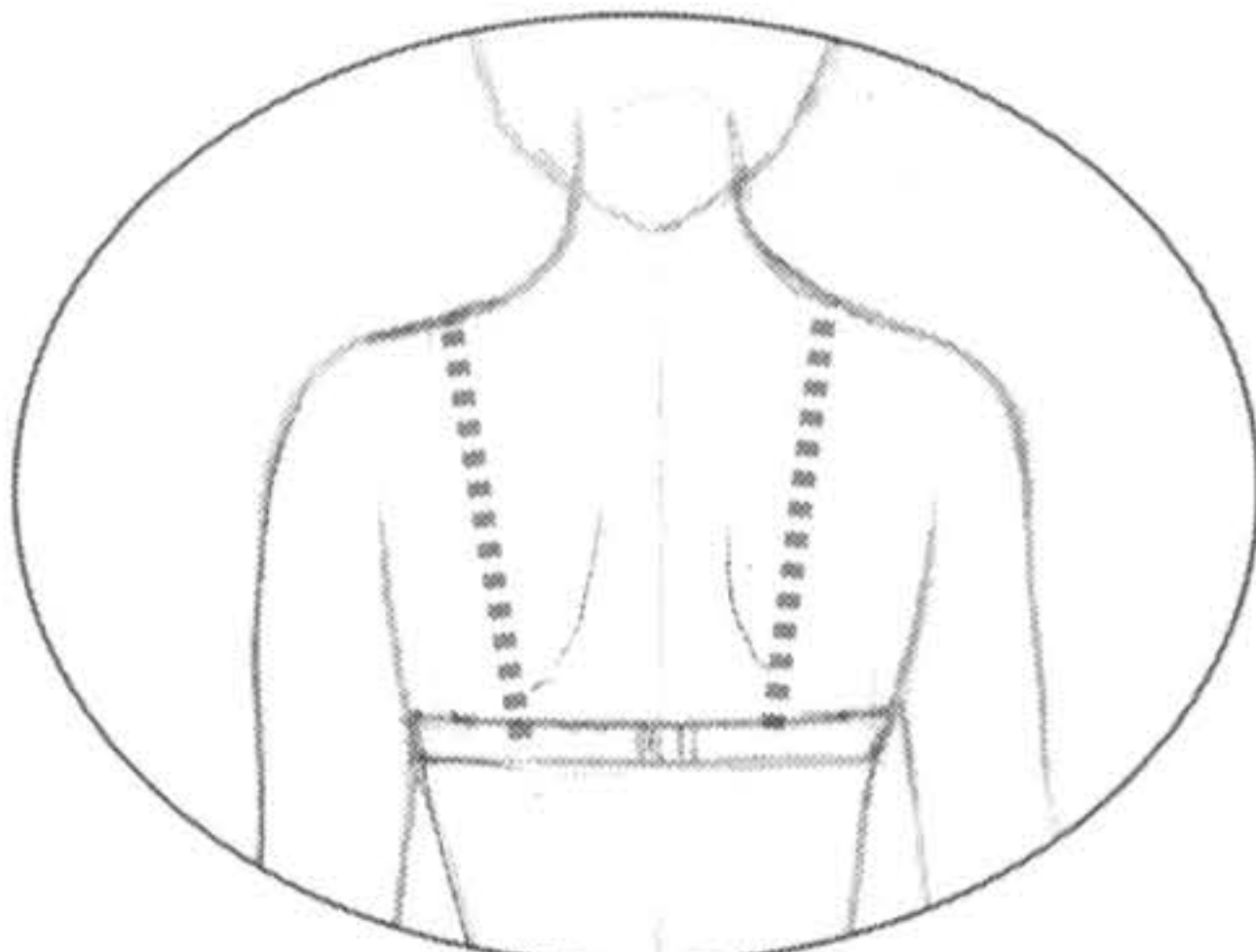
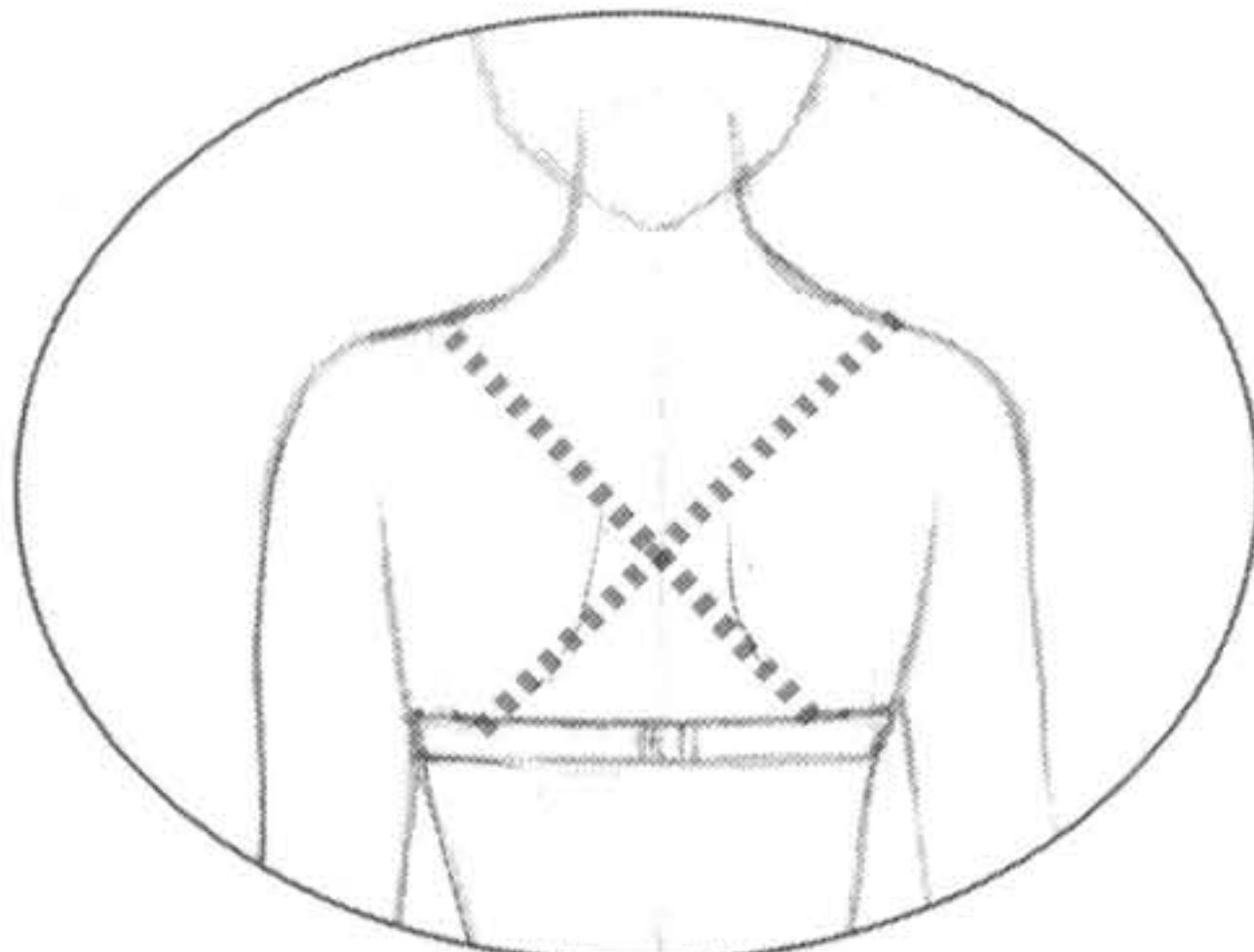
お尻

お尻の割れ目の始まり位置は、腰と股の中間くらいです。

ブラのいろいろ

両肩にヒモがかかる、ショルダータイプのブラです。下着に多いタイプです。

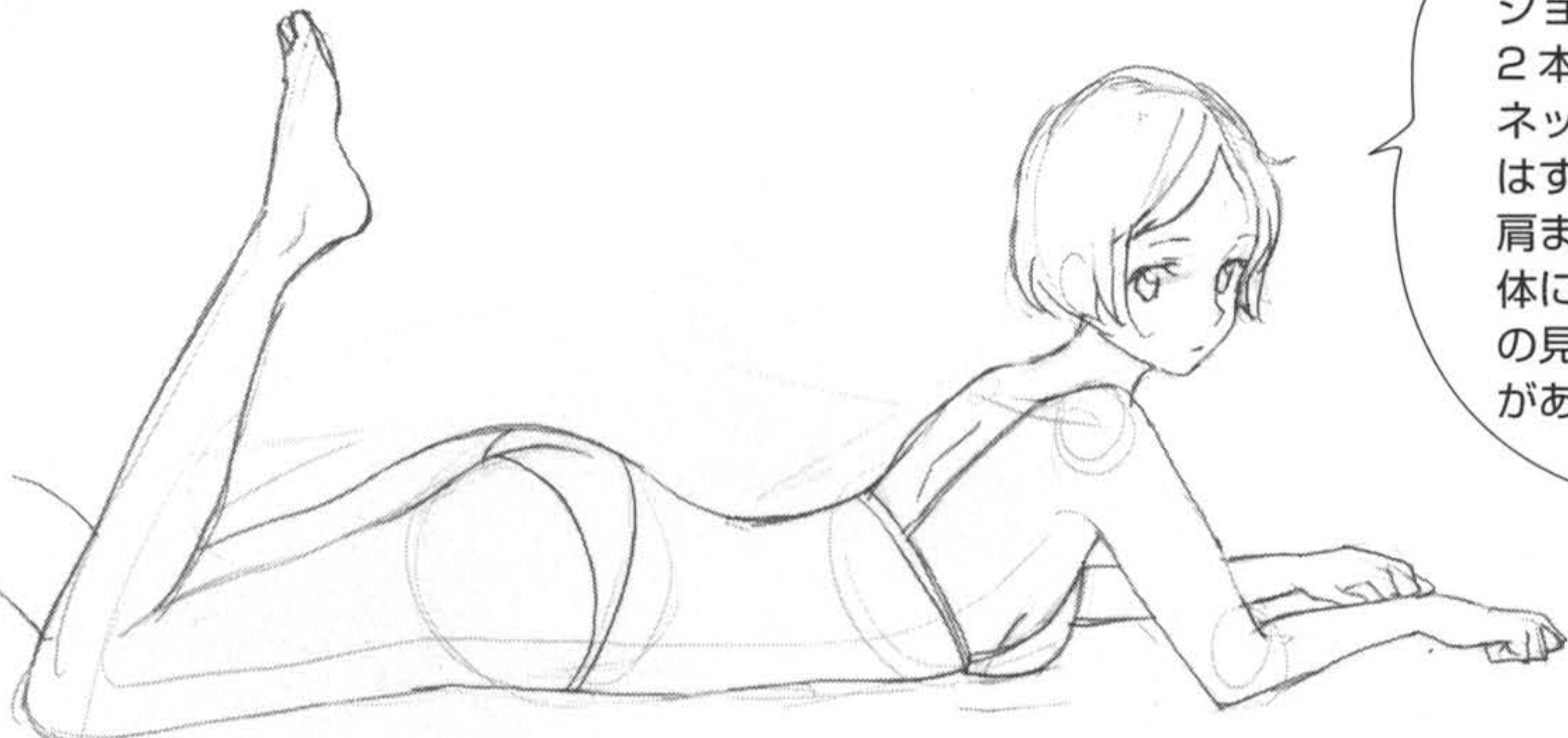
正面

ヨコ

サイドの部分はヒモ状のものもありますが、幅のあるものが主体です。

背面

ナナメ後ろ

肩部分は体にそった曲線になります。

ナナメにつくデザイン

クロスするデザイン

ヒモが首の後ろにまわるものはホルターネックといいます。

布幅が広いスポーツタイプブラです。

ショルダータイプはたった２本の線なのに、ホルターネックよりも作画の難易度はすごく高いの。肩ヒモが肩まわりから背中にかけて体にそっているので、背中の見え方を考えて描く必要があるんです。

第２章

セクシーキャラのパーツを学ぼう

頭部

ボディとセットでとらえて描こう

顔の基本

顔は頭部の一部分です。アングルや傾きなどで変化する様々な表情が表現できます。

正面向き

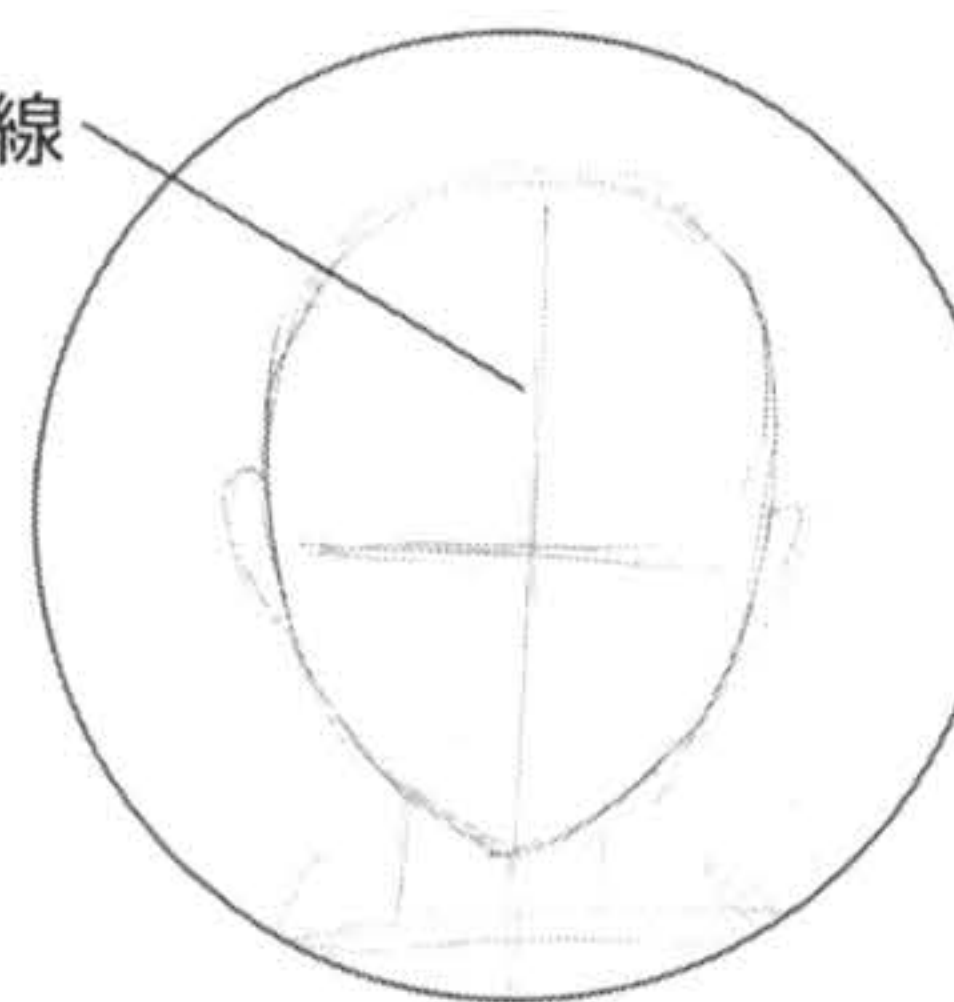
目の形や大きさが左右対称になるように描きます。

鼻とアゴの目安にするタテ線（中心線）

頭部の大きさをとらえるアタリ

目や耳の位置の目安にする横線

顔面のアタリは十文字

中心線

頭部のアタリ。顔の向きや角度（やや上向きか、下向きか、まっすぐか、など）のイメージをつかみます。

● **ボディデッサン**

頭部と一緒に体をデッサンします。簡単なポーズでスタイルを設定しましょう。

● **表情バリエーション** 目の形の変化に注目しましょう。

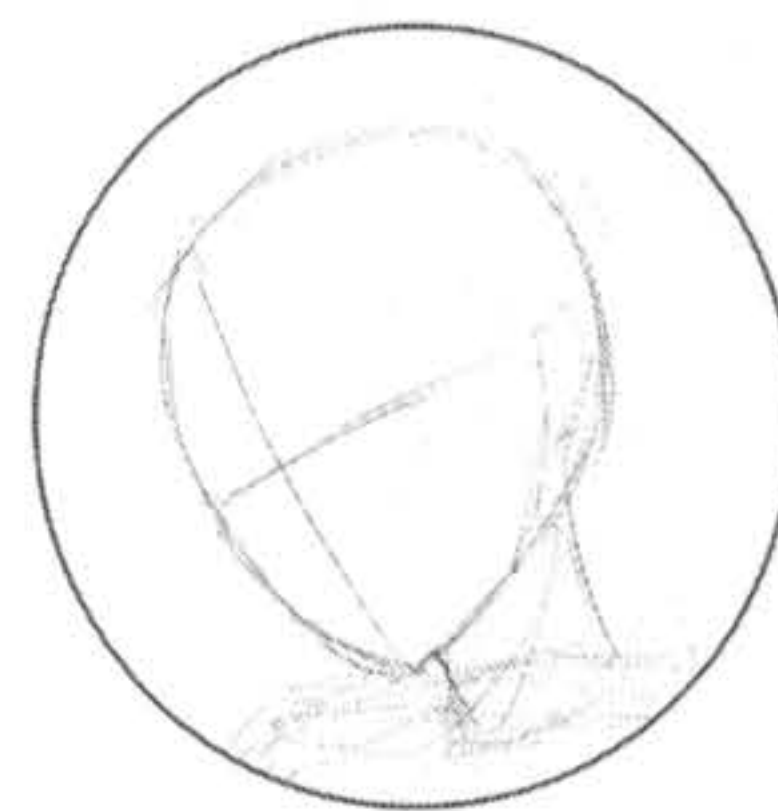
上目遣い

流し目

ウインク

ふせ目

ナナメ向き

左右の目の大きさが変わります。

アタリの段階で顔の向きをとらえます。

● ボディデッサン

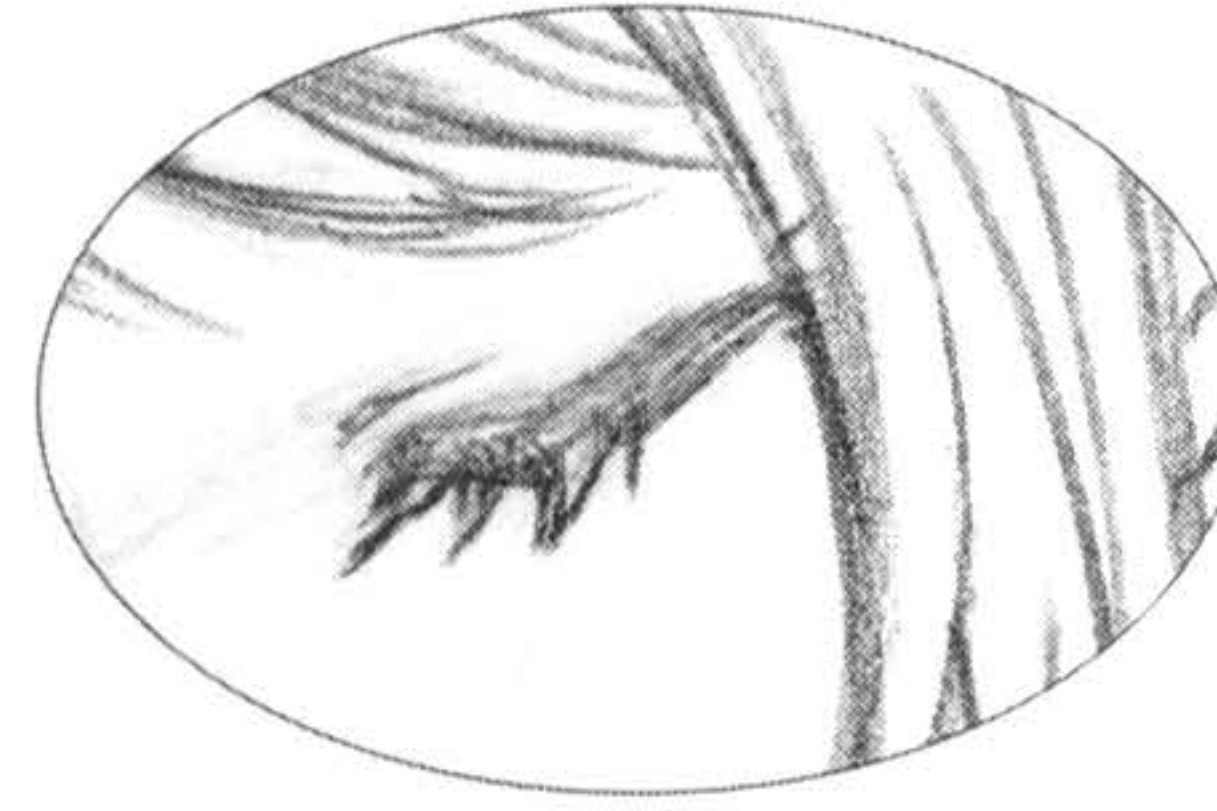
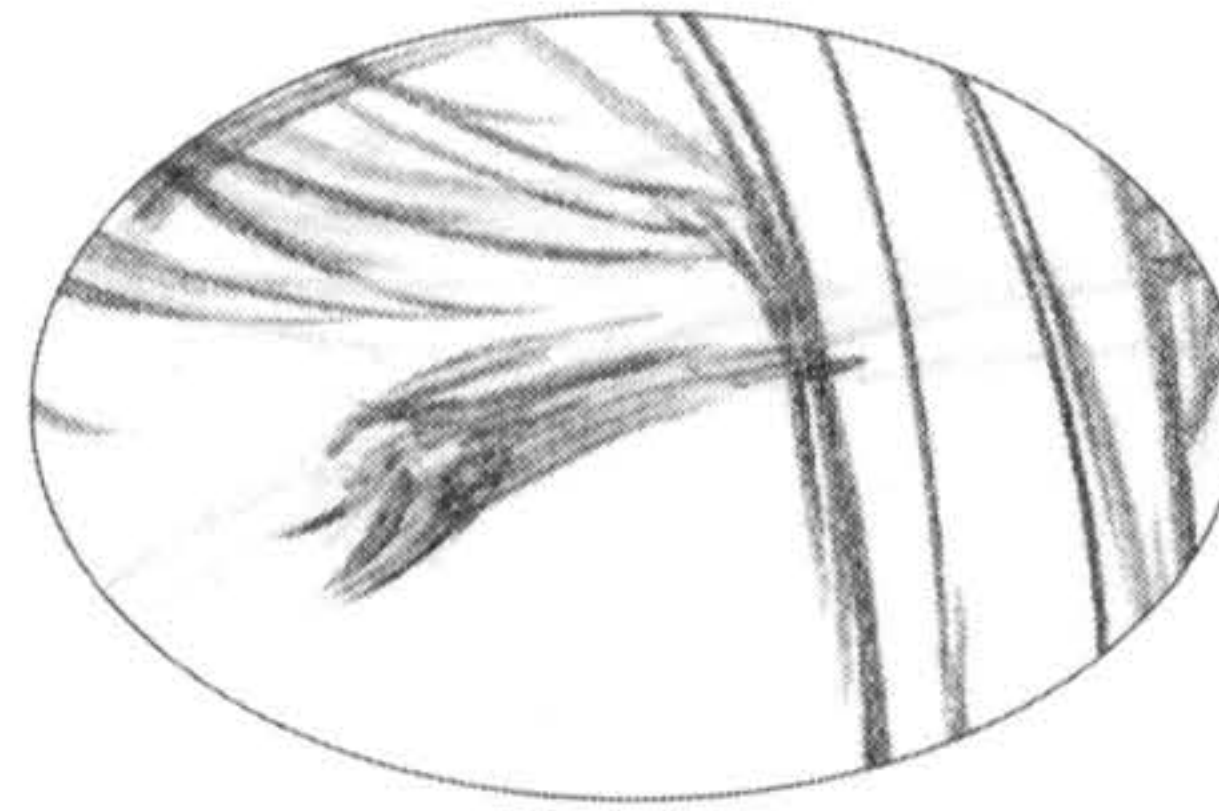
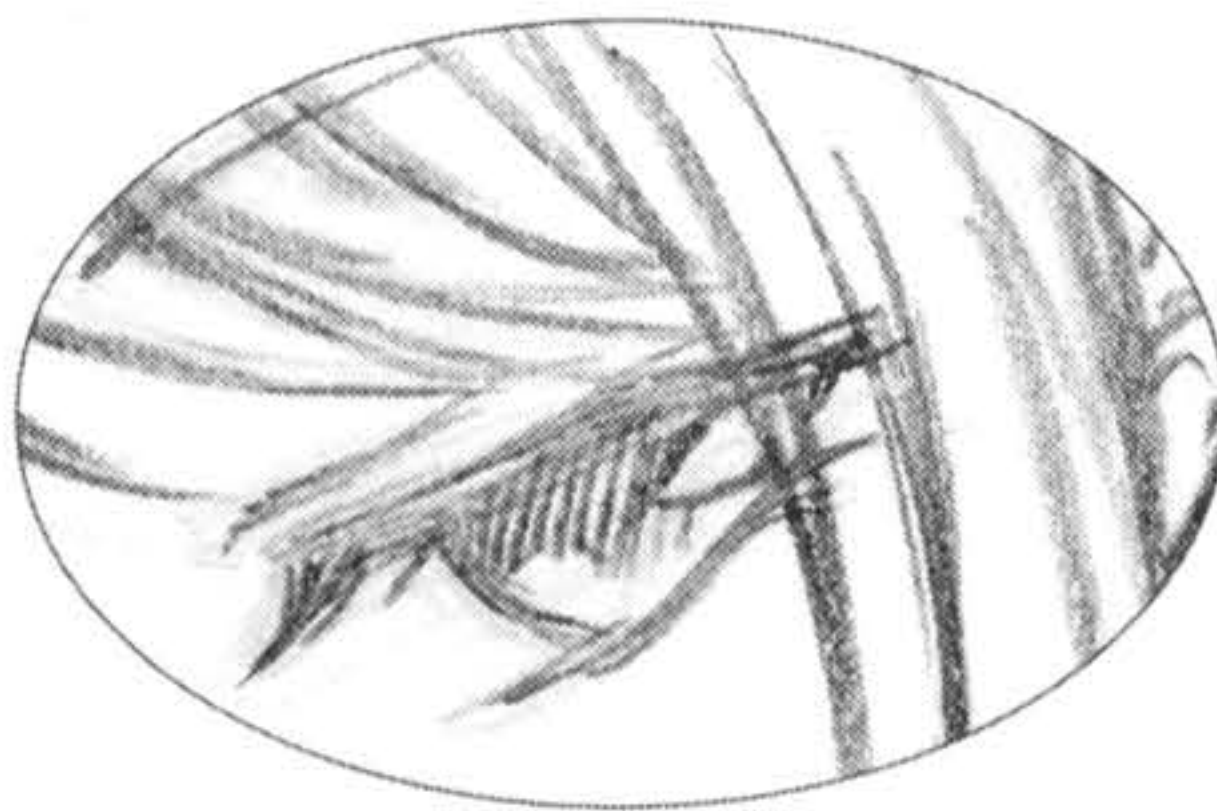
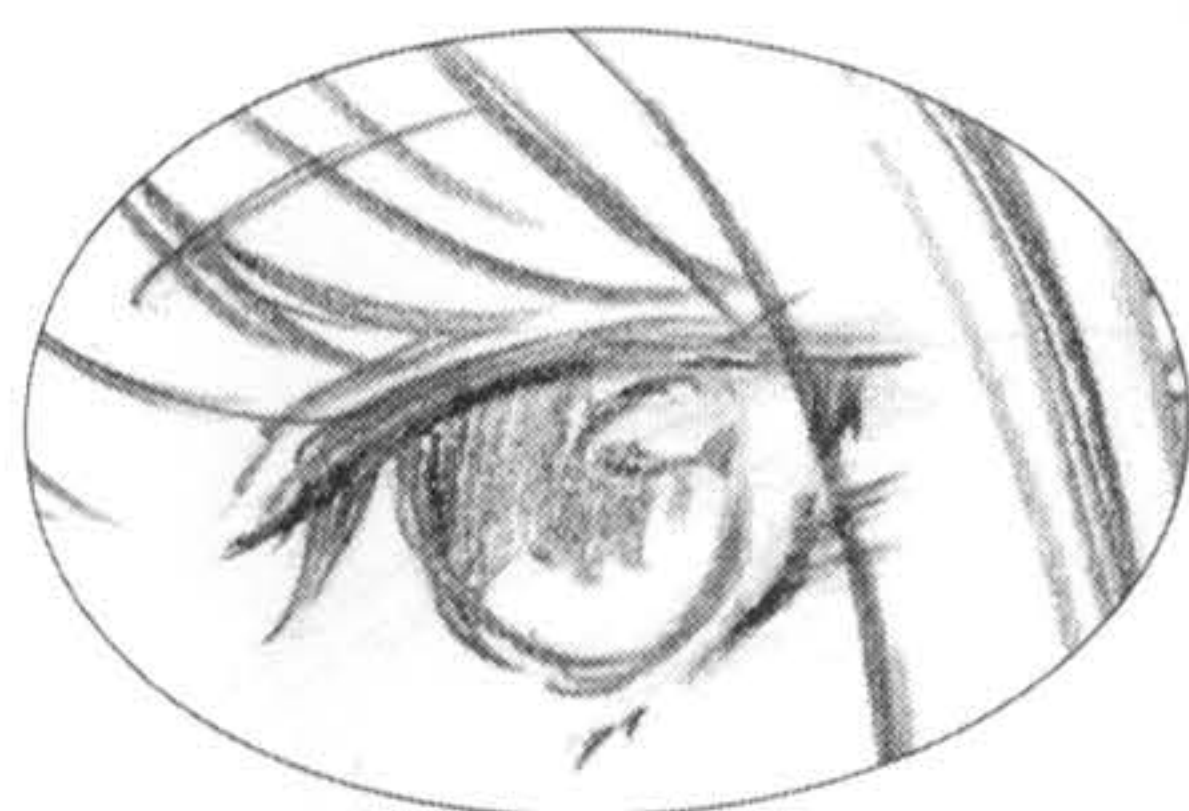
腰かけたポーズ

● 表情バリエーション

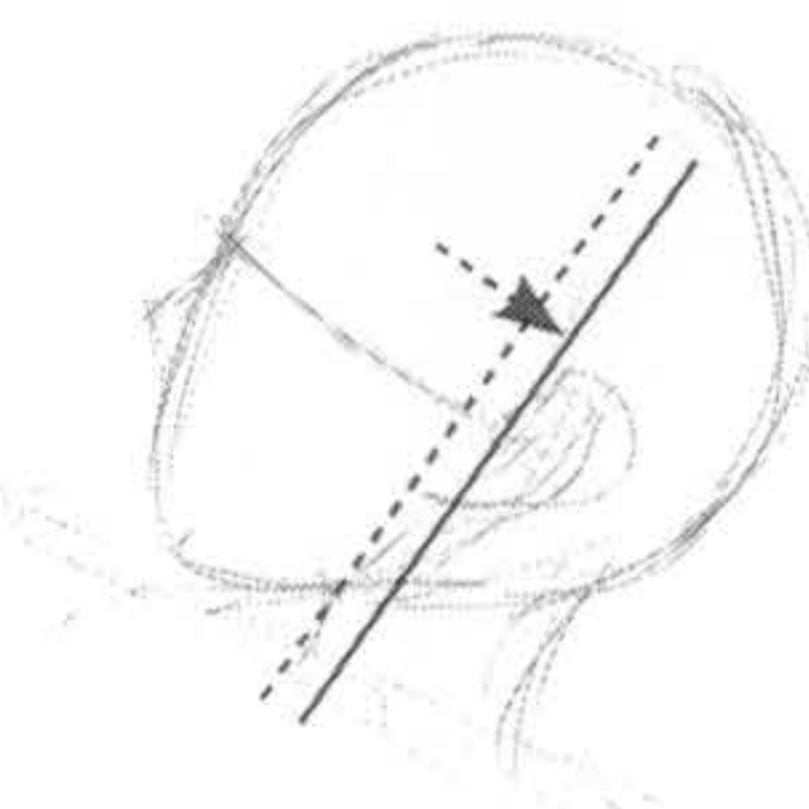
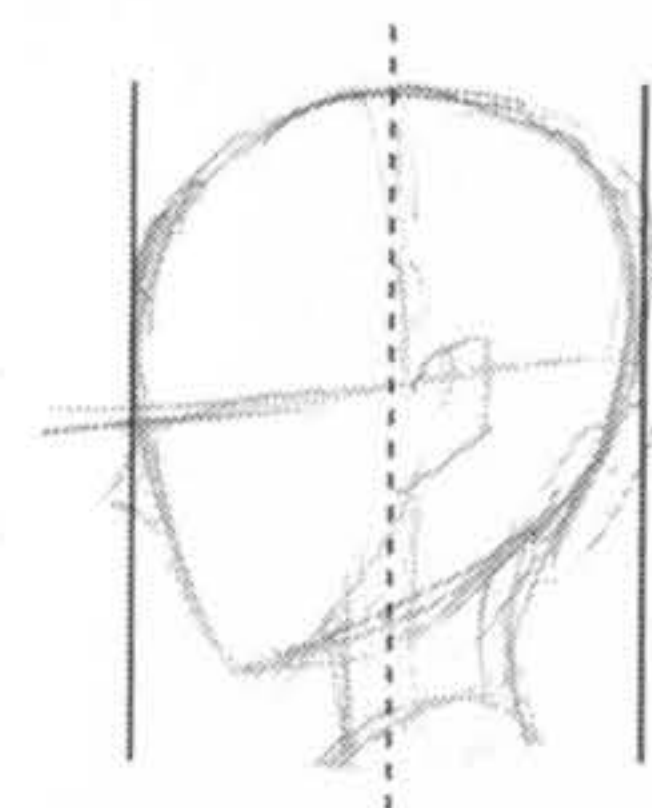
上目遣い

流し目

ウインク

ふせ目

横顔

向こう側のまつ毛を描き、手前の目は鼻スジから離し気味にしてデフォルメします。

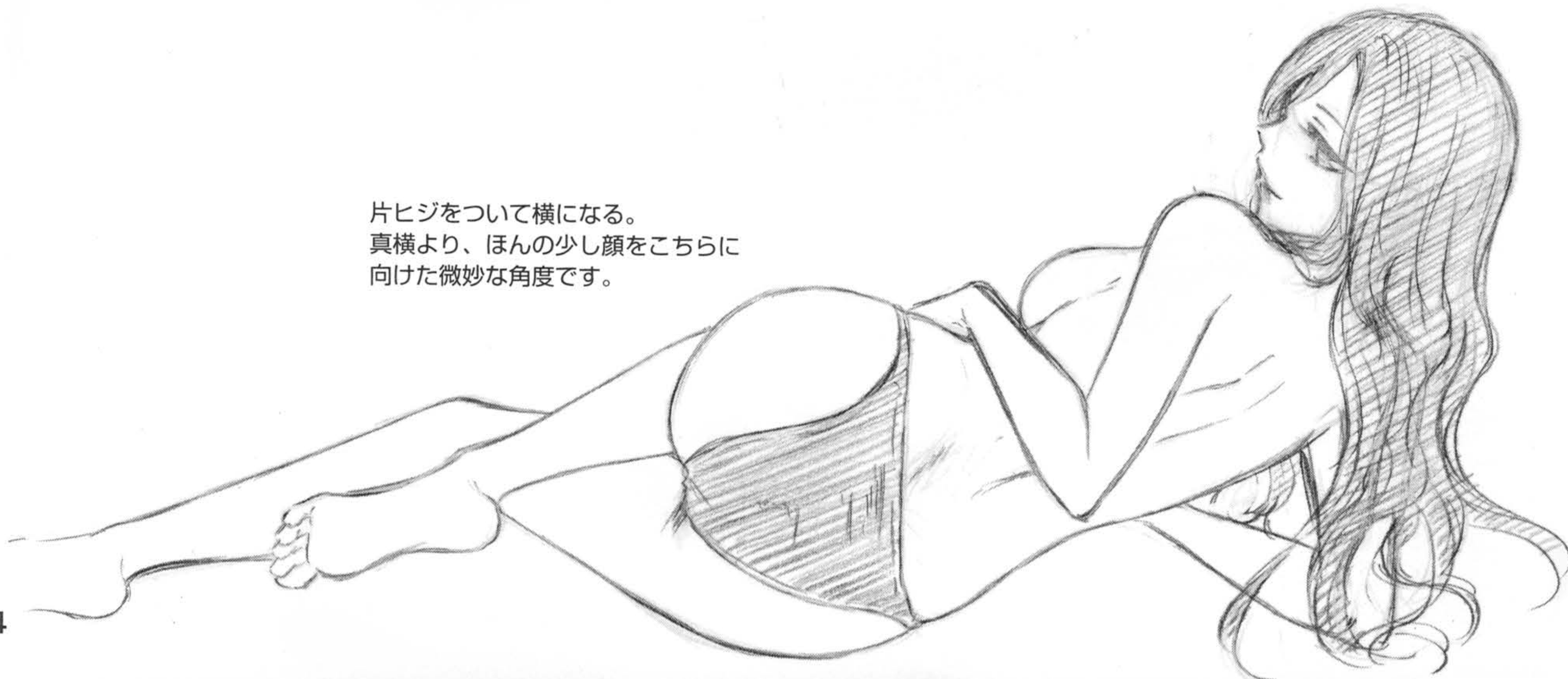
通常の横顔。鼻スジと目の間の距離を比べてみましょう。

耳の位置もやや後ろにとっています。

通常の横向き。耳の位置は頭部のほぼ中央が基点です。

● 表情バリエーション

瞳をこちらに向ける。流し目ふうになります。

ふせ目

目をつむる

片ヒジをついて横になる。真横より、ほんの少し顔をこちらに向けた微妙な角度です。

真横からほんの少し顔をこちらに振った頭部のデッサン。中心線のアタリを顔のりんかくギリギリに近づけます。

ほんのちょっとこちらを向く。向こう側の目がわずかに見えています。

頭部と首のつながりをとらえる構造デッサン。ややアオリです。

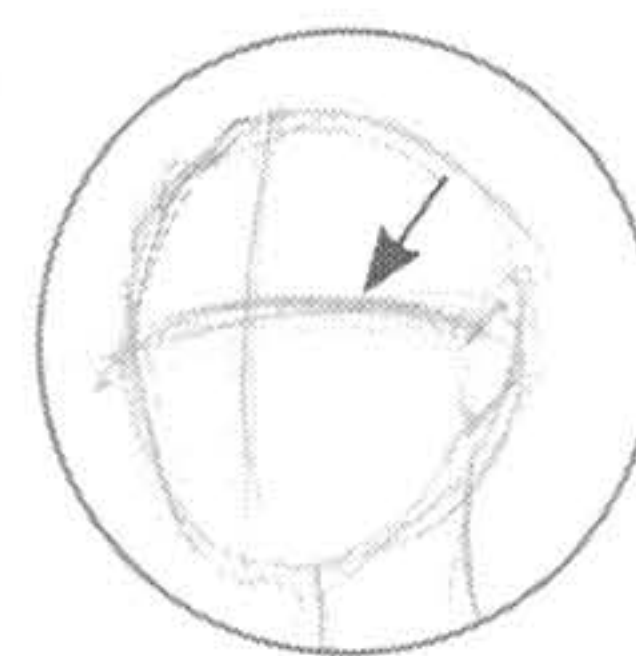
横になっているポーズのデッサン。

アングルと顔

アオリはアゴから口までの距離が長く、フカンは短くなります。
同様にヒタイにも注目しましょう。

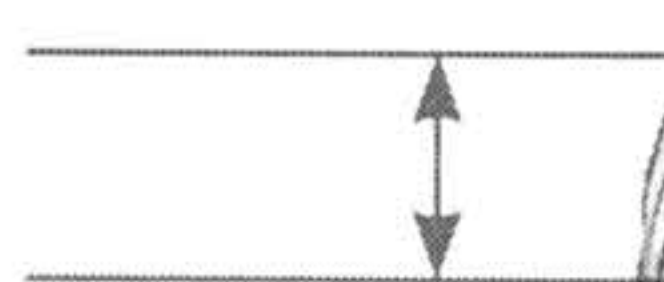
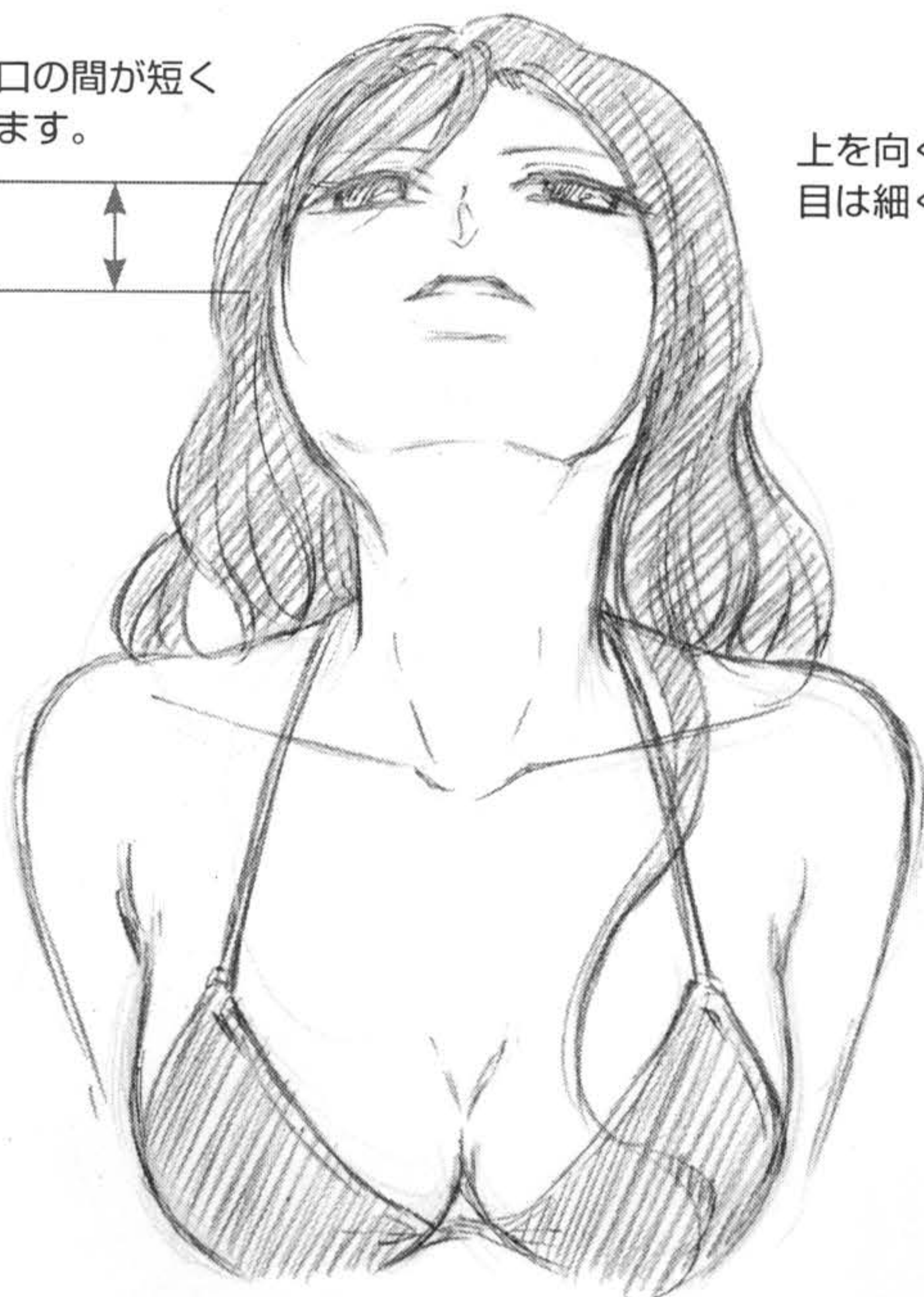
アオリ

アゴから口までの距離を広くしましょう。ヒタイから上の頭部の面積が小さめになります。

アゴの下が見える場合

横線を上向きの曲線にするとアオリになります。

頭部・アゴと首とのつながりをとらえましょう。

構造デッサン

目と口の間が短くなります。

上を向くにつれて、目は細くなります。

ほぼ横顔に近いアングルです。

アゴの下が見えない場合

瞳の大きさはあまり細くしなくてOKです。口からアゴの先端までの距離を広くすることで、アオリ顔になります。

胴体部分はフカンです。

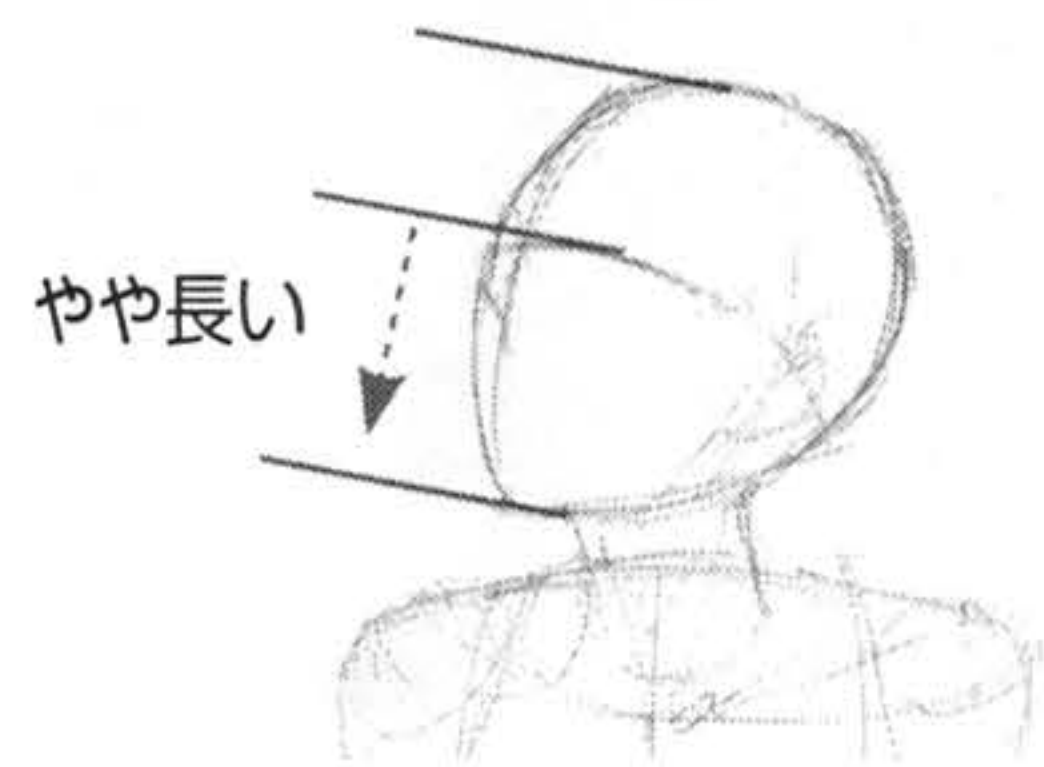
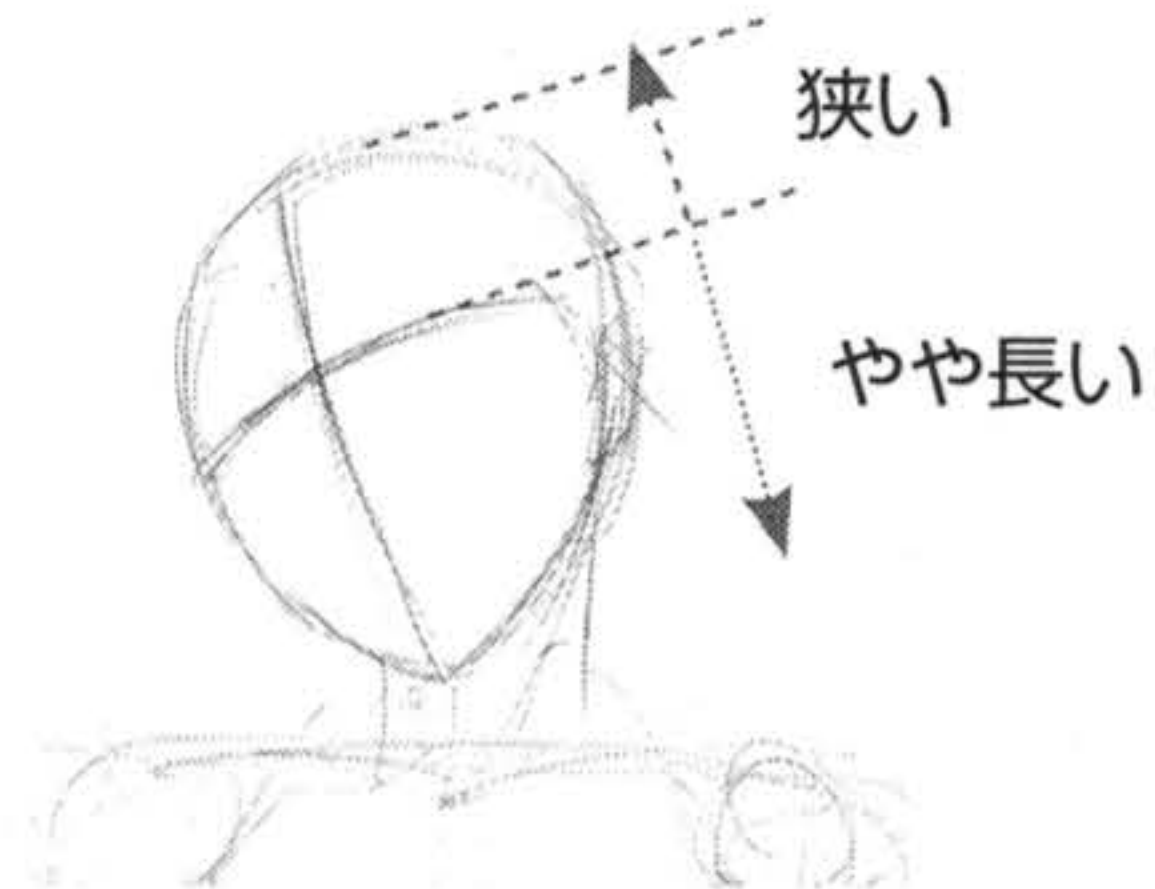
やや長い

● 表情バリエーション

狭い

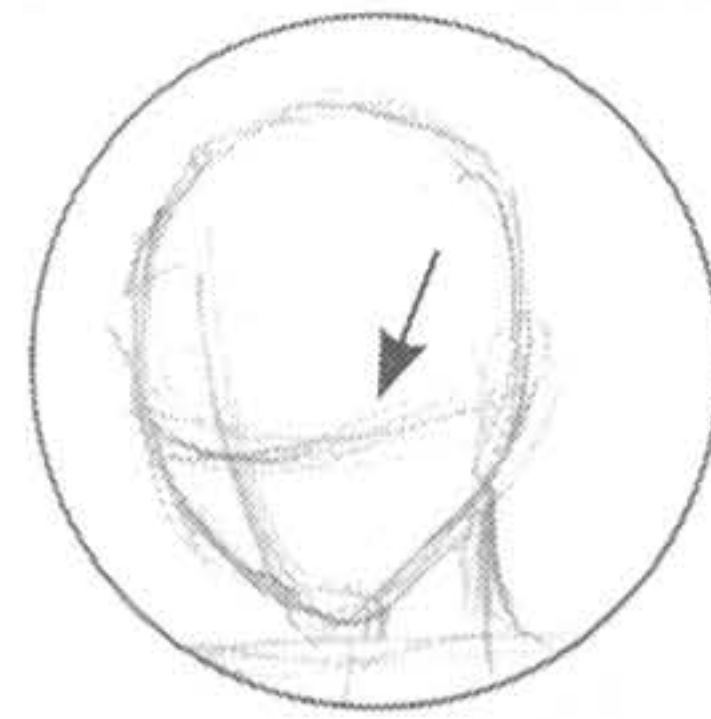
やや長い

にっこり

あくび

表情とアングルは描きたいイメージに合わせて有効に組み合わせましょう♪

ウインク

フカン

アオリ気味の顔と逆に、口からアゴまでの距離を短めにしましょう。

上から見たポーズに限らず、「頭部の側からとらえたショット」はフカンが多くなります。

典型的なフカンのショット。「上を向いた顔」ですが、フカンの顔です。

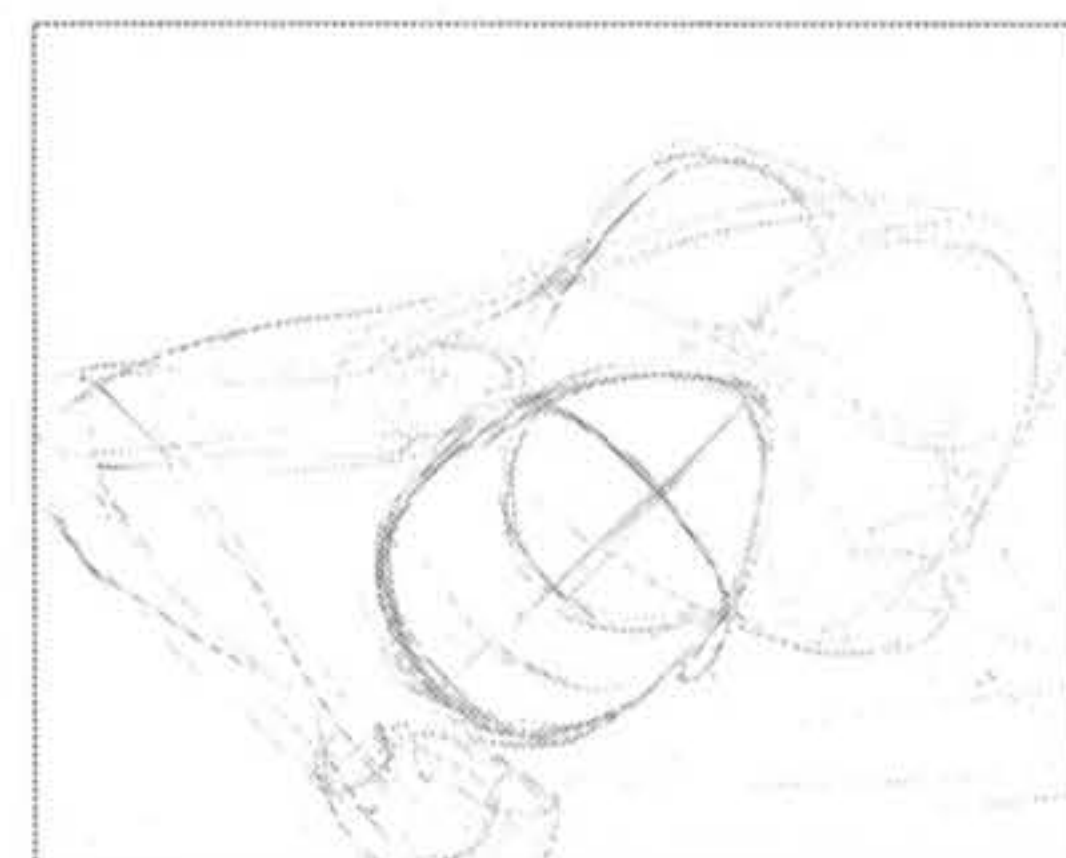
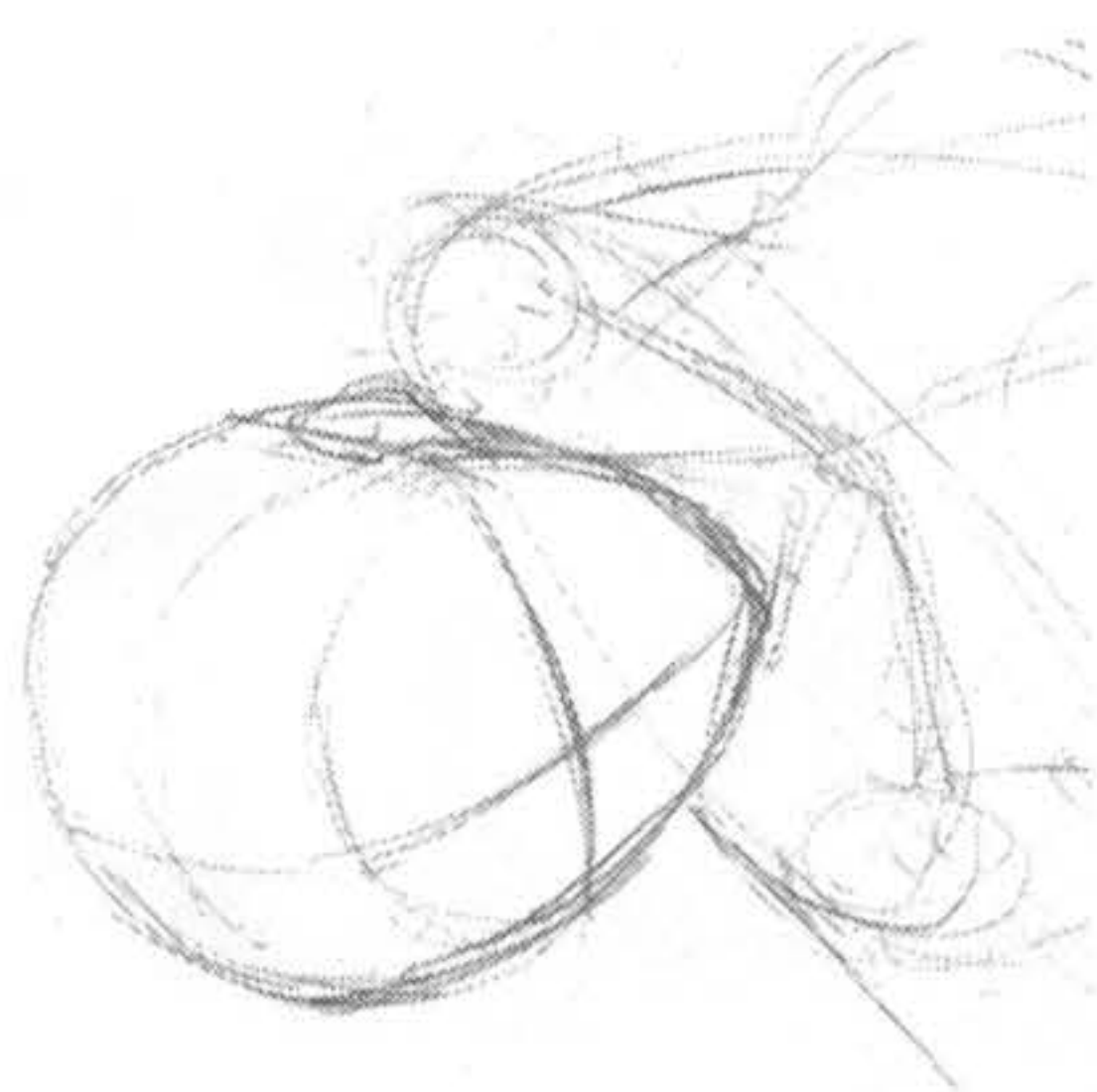
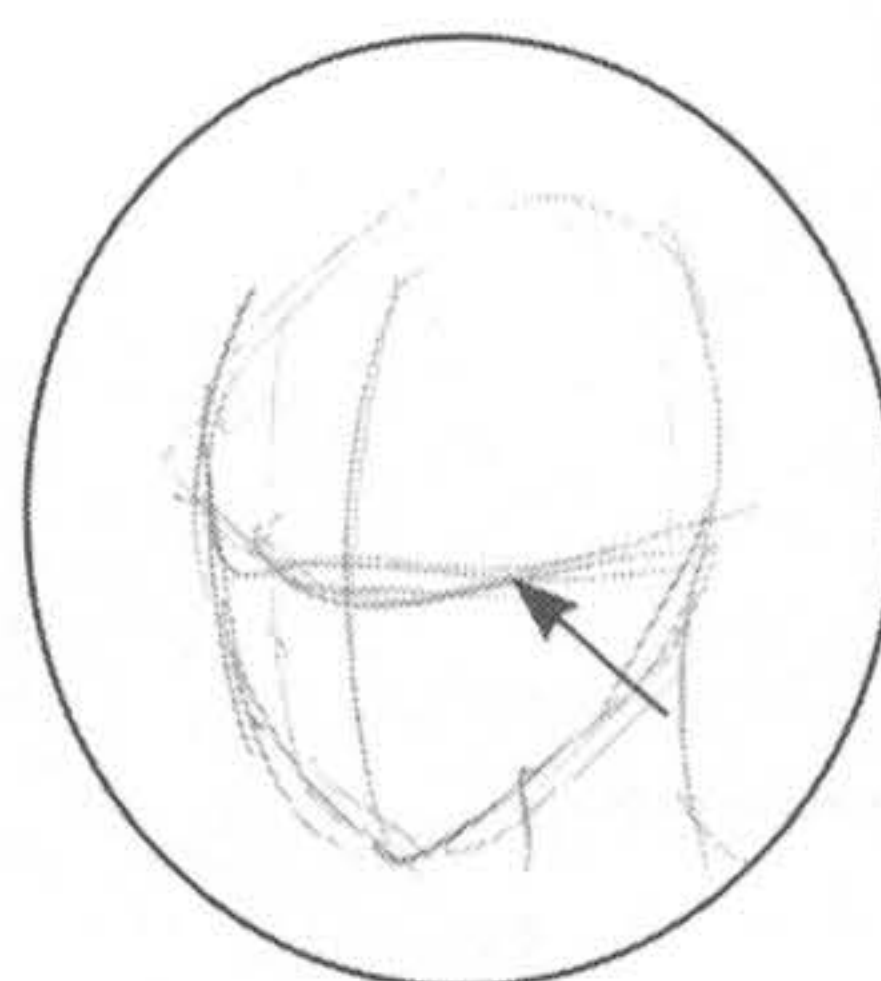
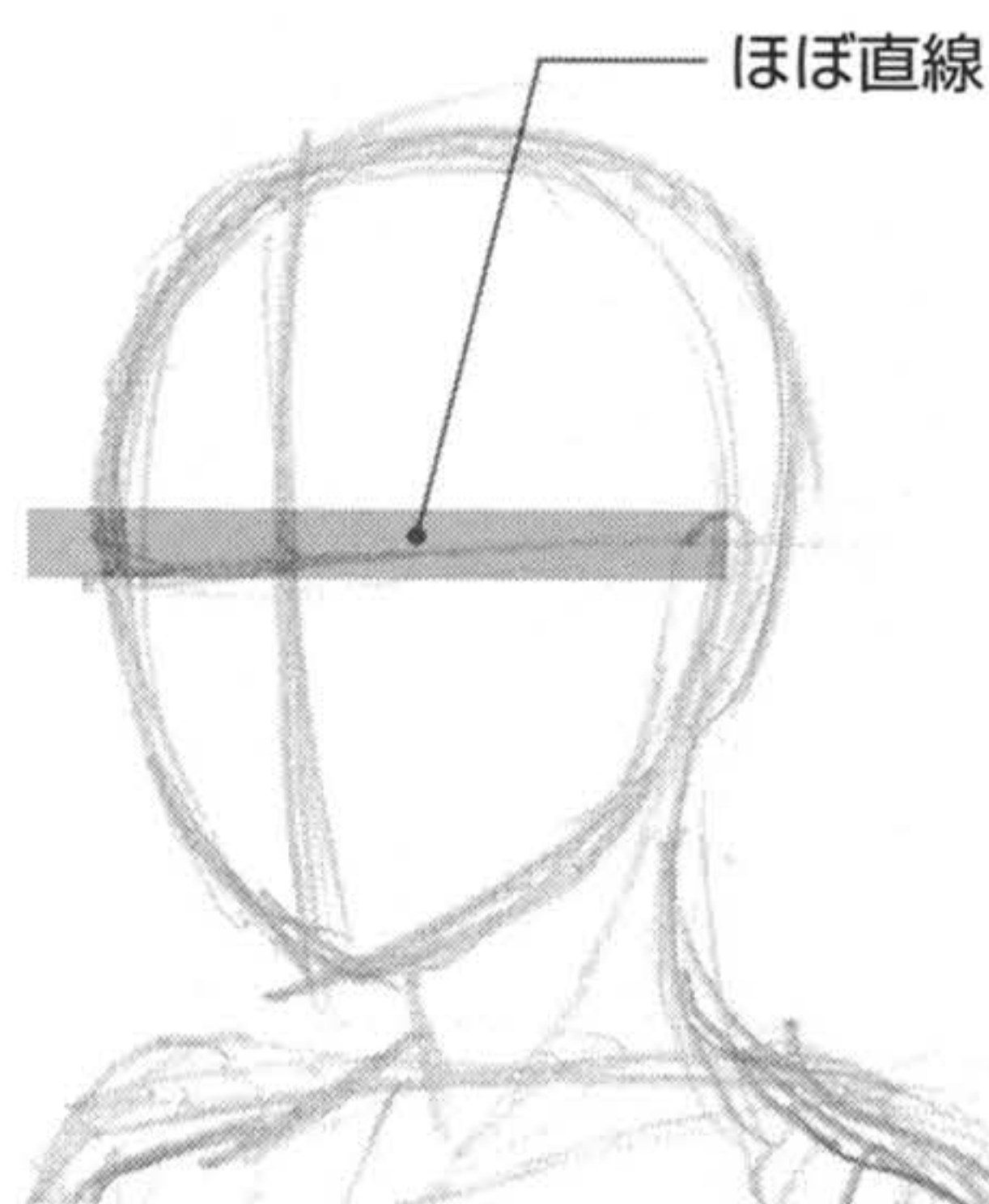
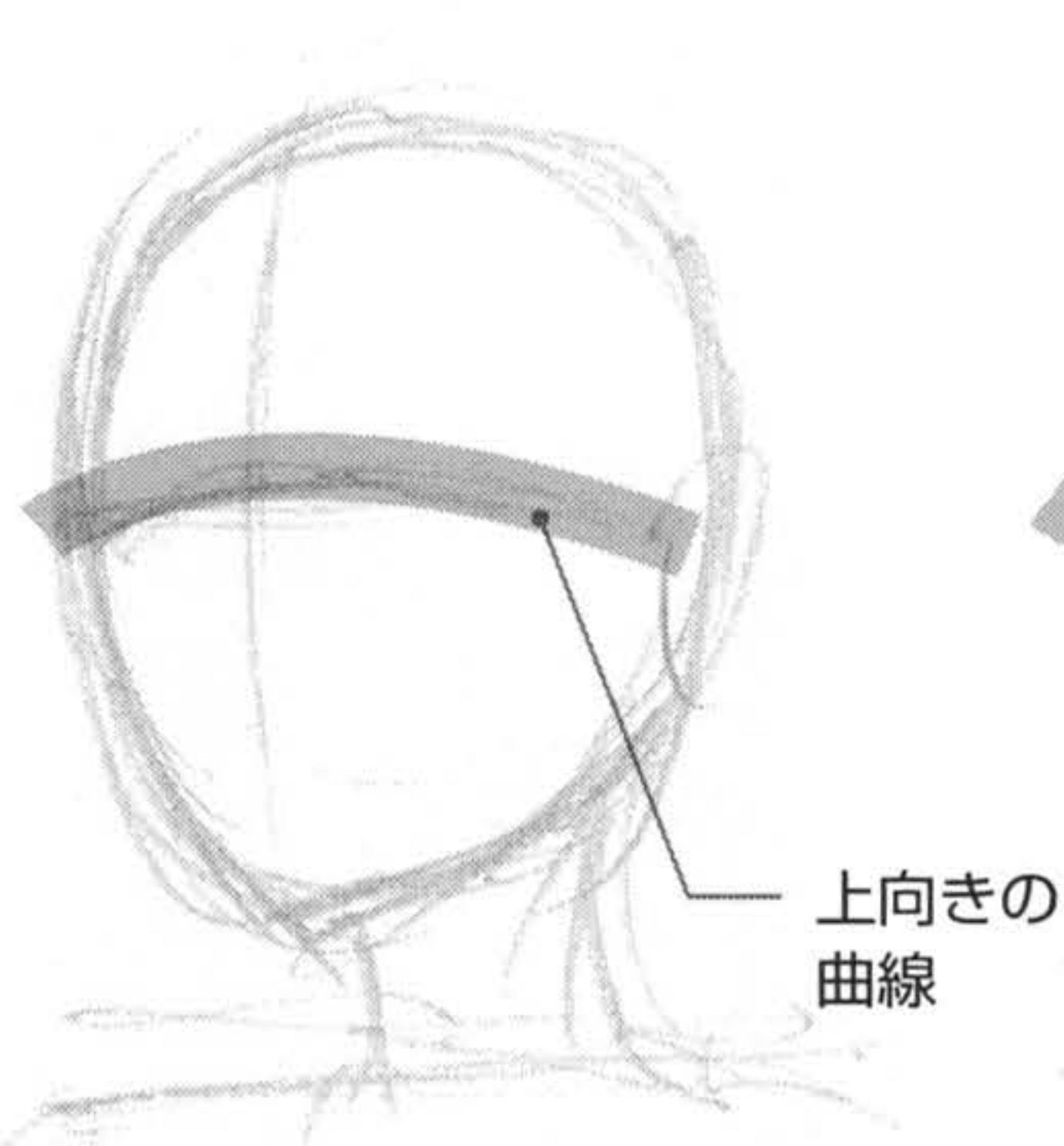
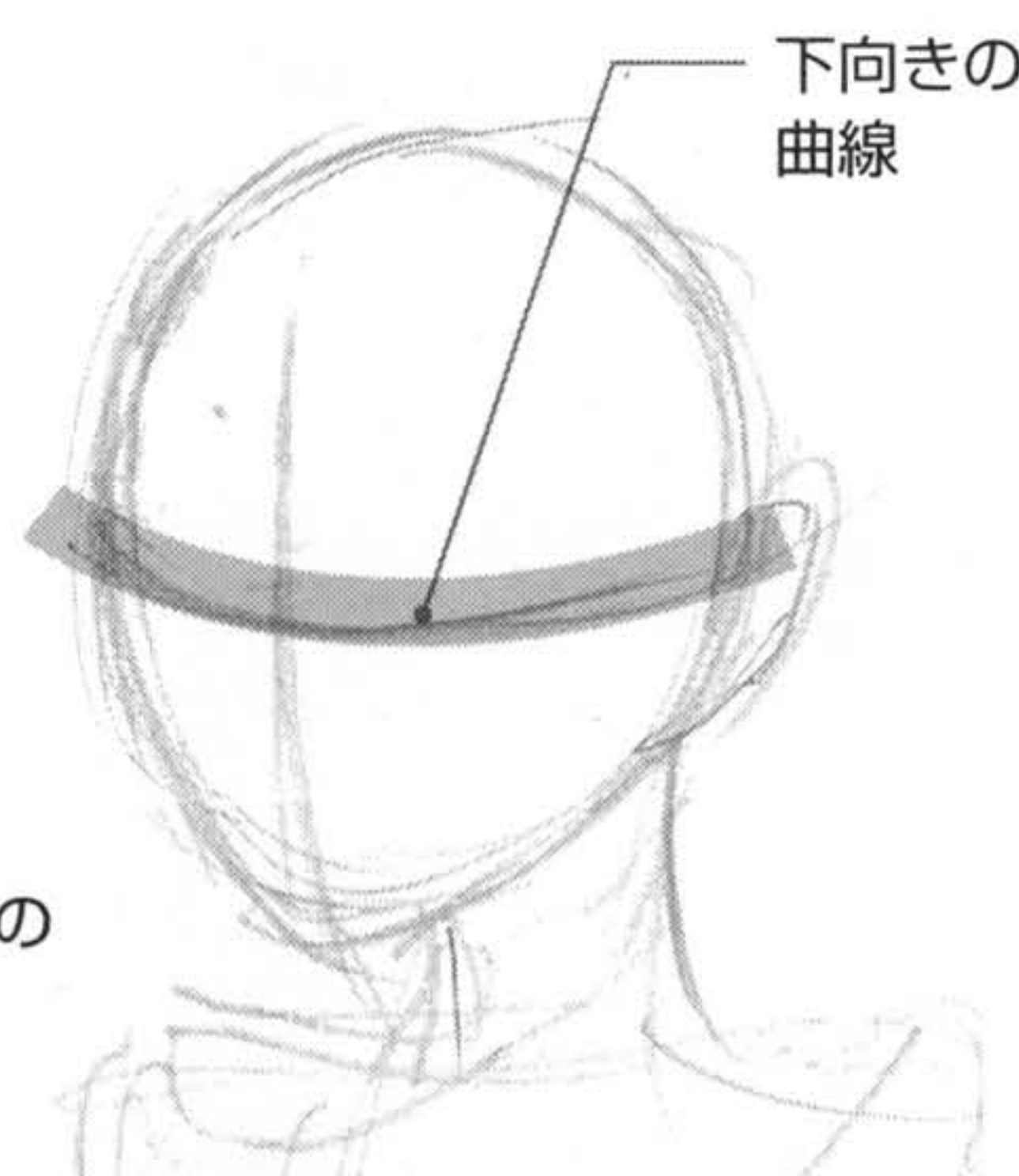
構造デッサン

顔をこちらに向けない寝姿

少し顔をこちら
に向ける

構造デッサン

コラム 作画の実践 ～「微妙」が生み出すムード～

アオリやフカンの特徴を利用して描く「微妙なアングル」が、キャラの表情を多彩にします。

ほんのちょっとでも変わってしまう
＝ほんのちょっとで変えられる

ナナメ向きを描いたアタリですが、横の線を下向きの曲線で描いたことにより、「フカン気味の顔」になります。

横の線がほぼ真横。アオリでもフカンでもないナナメ向きのアタリ。
真正面や読者をまっすぐを見つめている感じを出したい時などに有効です。

アオリ気味のナナメ向き。
「気持ちアオリ」…なんとなく明るいムードを出したい時などに有効です。

フカン気味のナナメ向き。
「気持ちフカン」…なんとなく暗い気分やアンニュイなムードなどに有効です。

「普通のナナメ向き」のつもりでも自分の好みや描き癖として、実は「ややアオリ気味」や「ややフカン気味」になっていることがあります。
顔の横線の傾きを積極的に利用することで、同じ「ナナメ向き」でもバリエーションが増えます。微妙なニュアンスを出したい時に、試してみましょう。

伸びやかに寝そべる

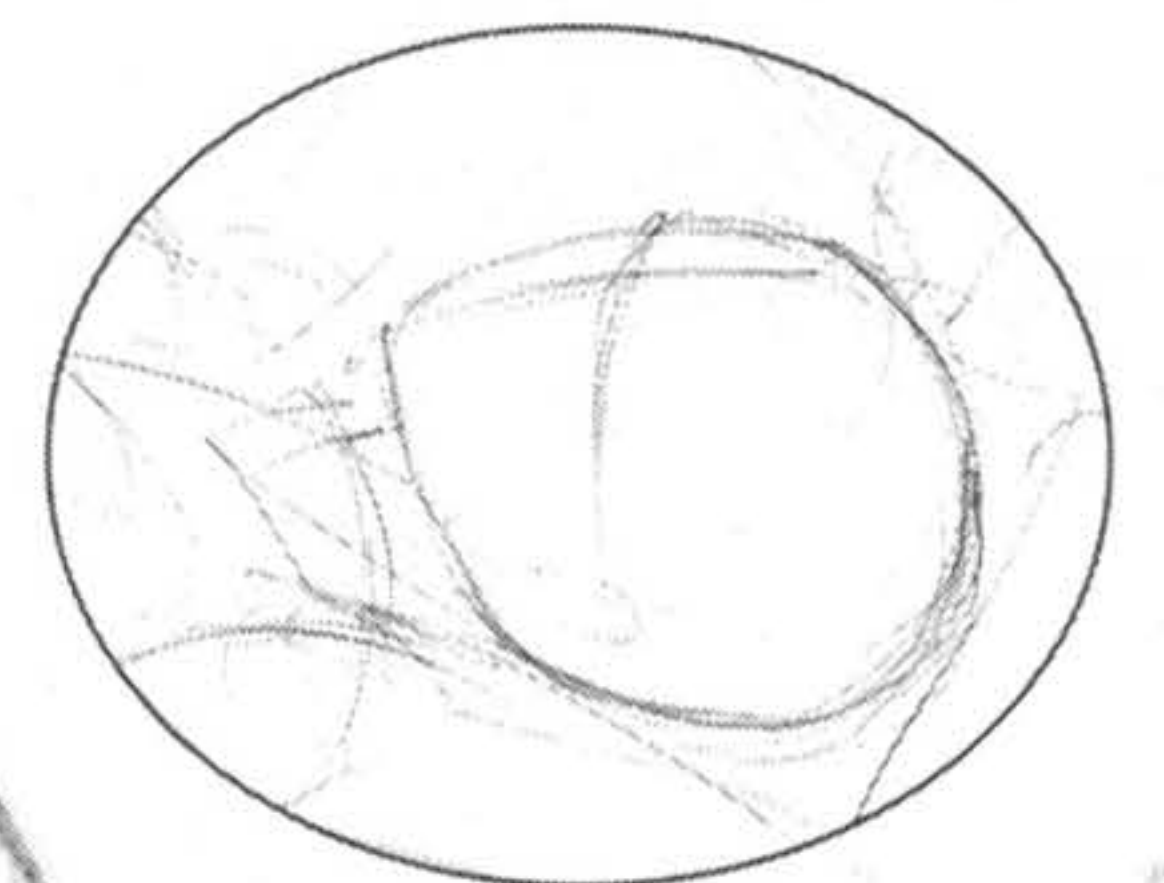
● 表情バリエーション

ふせ目がちのまなざし

目をつむる

ウインク

くつろいで座る

気持ちアオリ

気持ちフカン

横になる

上胸部

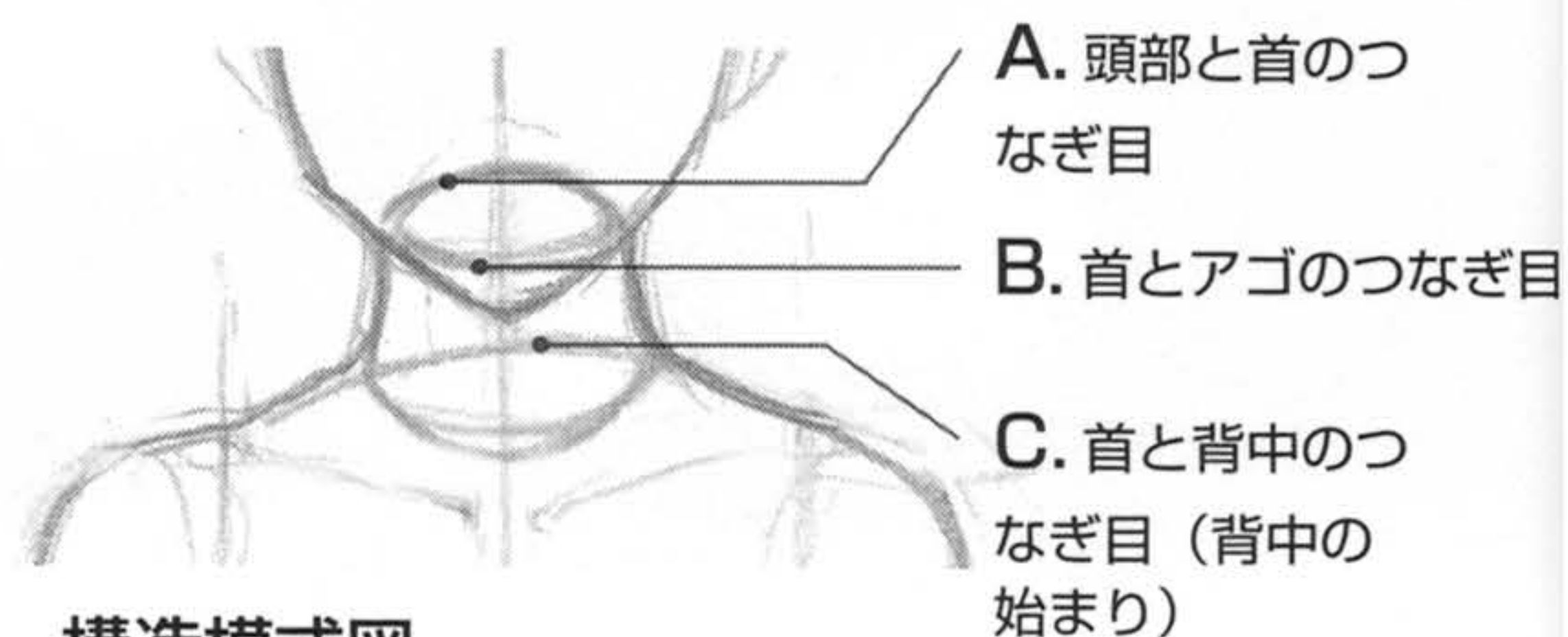
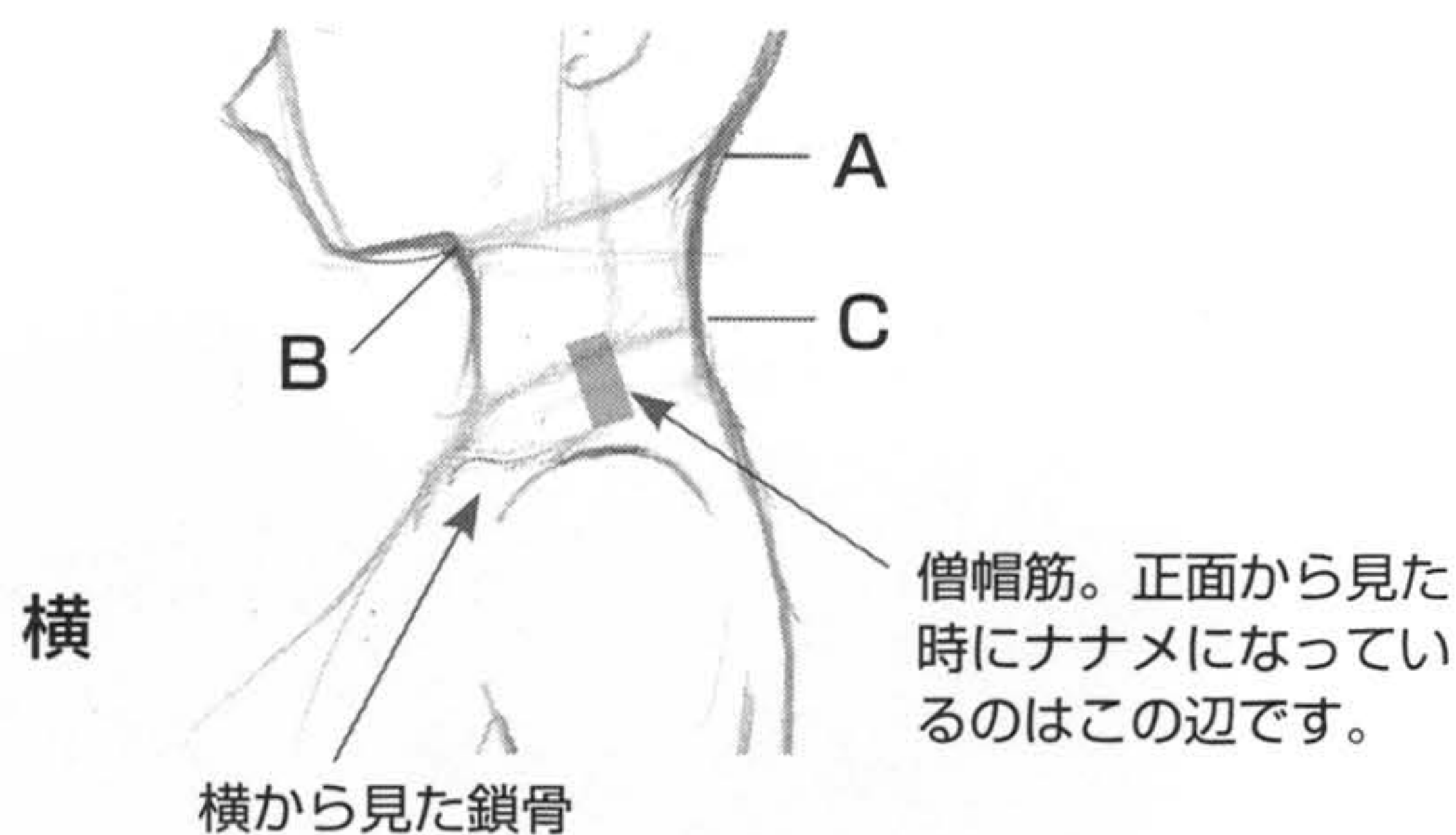
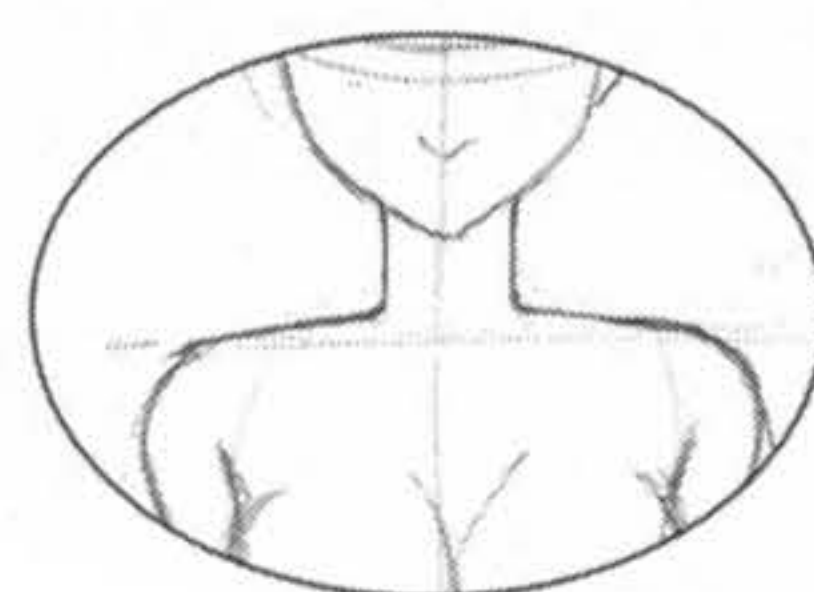
首・肩のつながりを学ぼう

基本のバストショット

頭部から首、そして肩へのつながりをとらえましょう。上胸部のシルエットと立体を意識した作画には、僧帽筋（そうぼうきん）と鎖骨（さこつ）が重要です。

首まわりをとらえるポイント
僧帽筋（そうぼうきん）**と鎖骨**（さこつ）

● 構造

首の細いキャラにする場合

首のシルエットの変化

● 体が正面向きの場合

顔も体も正面
向きの場合

2つの曲線で構
成されています。

首

僧帽筋

顔がナナメを
向いた場合

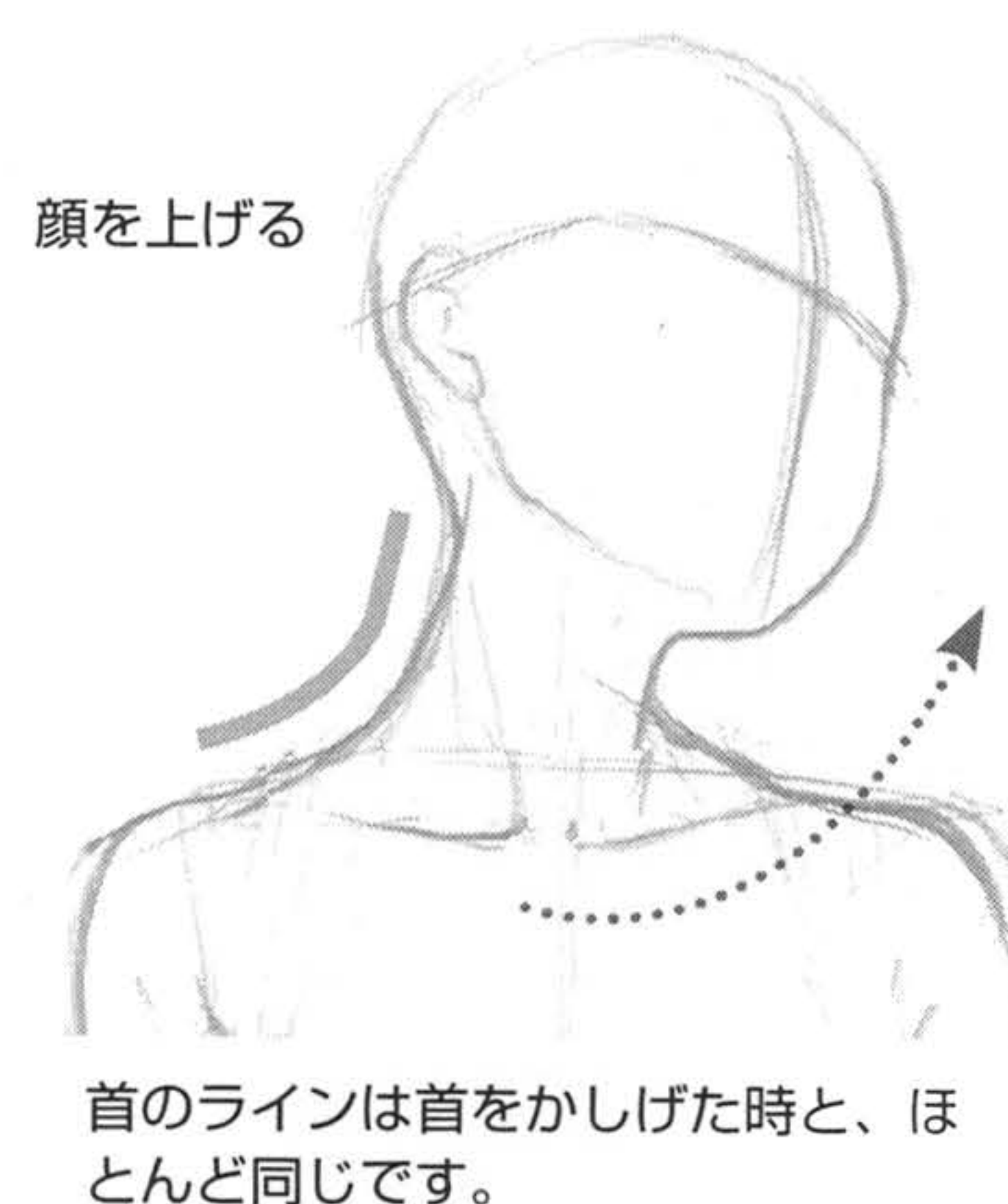
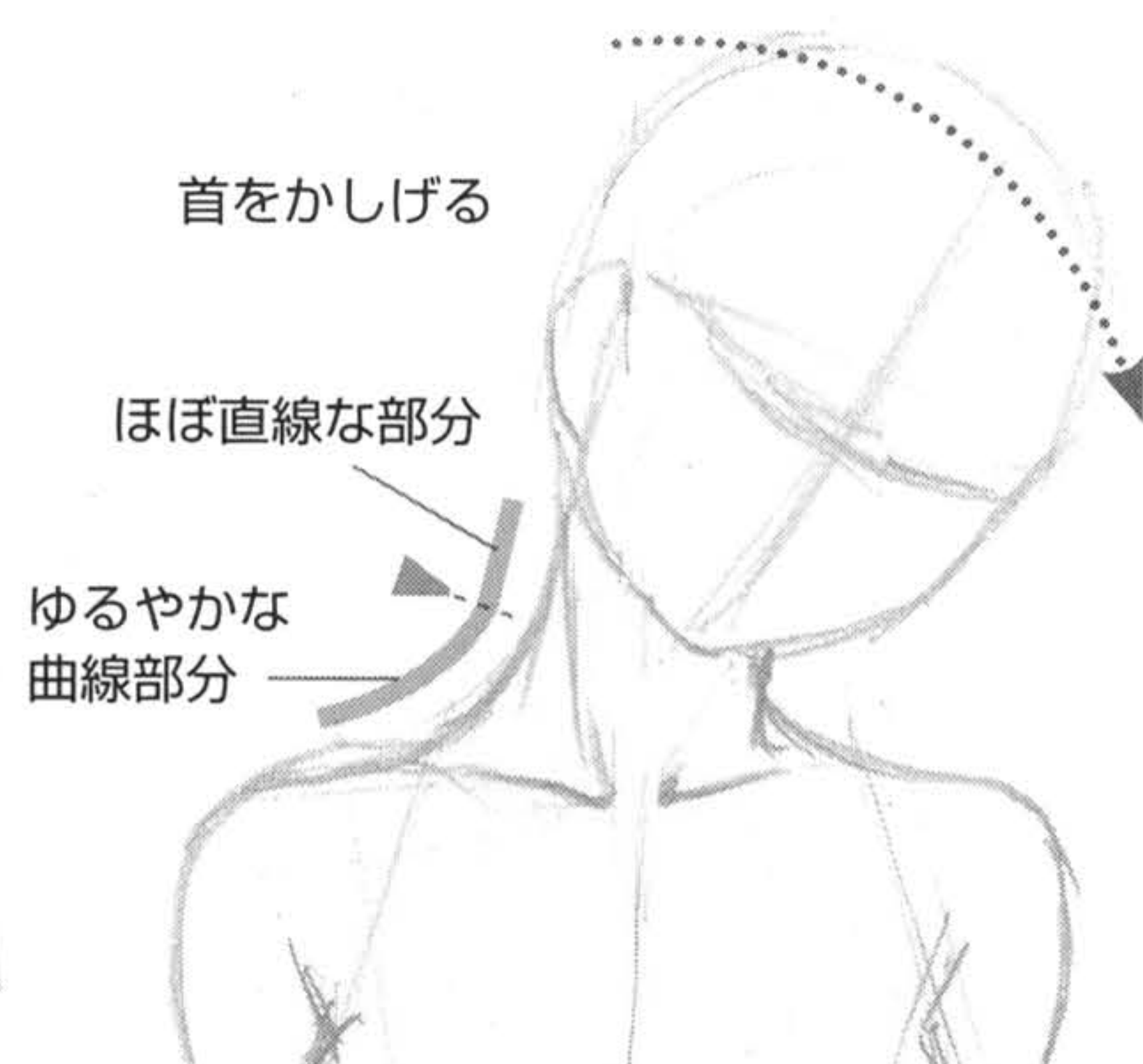
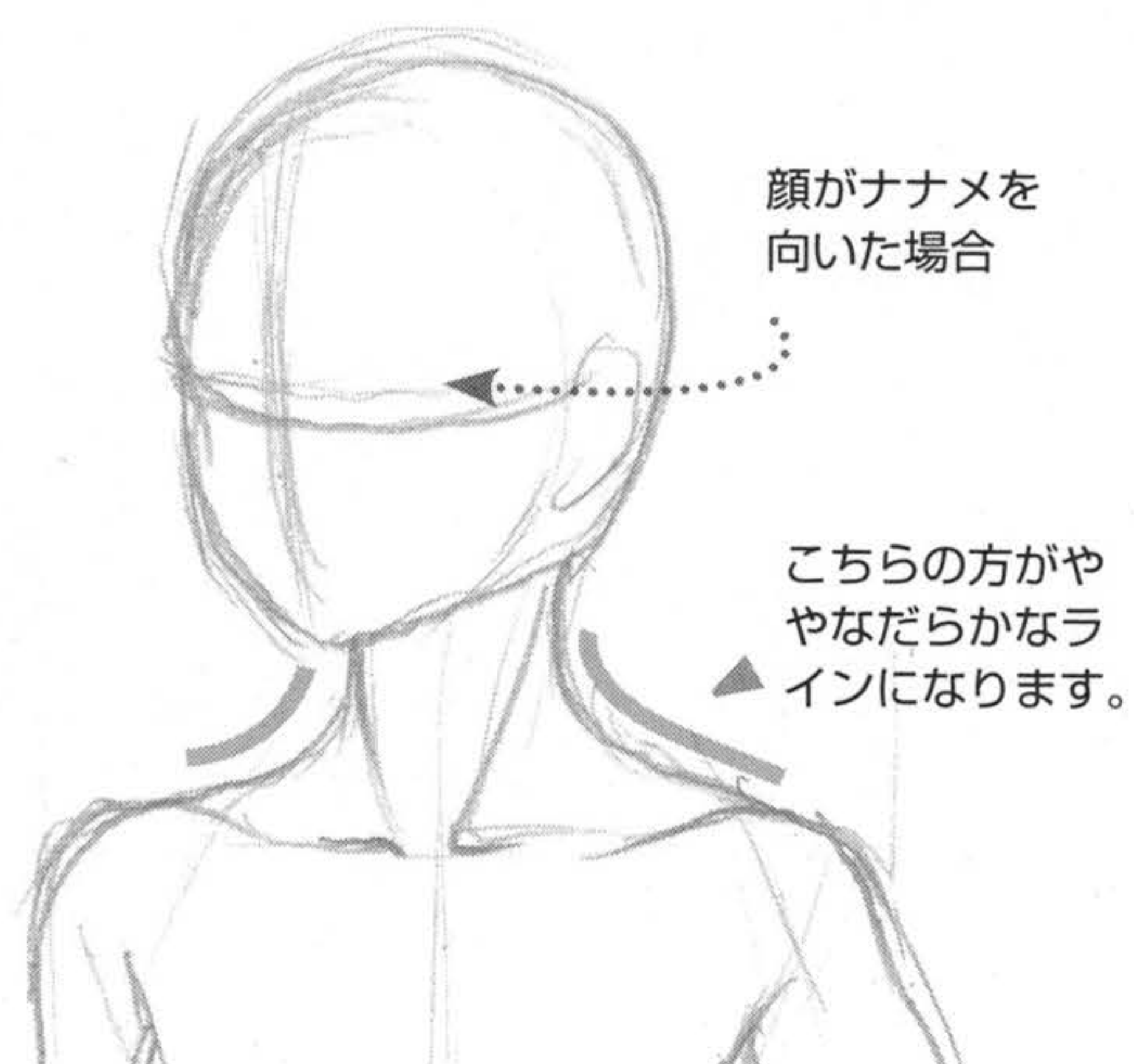
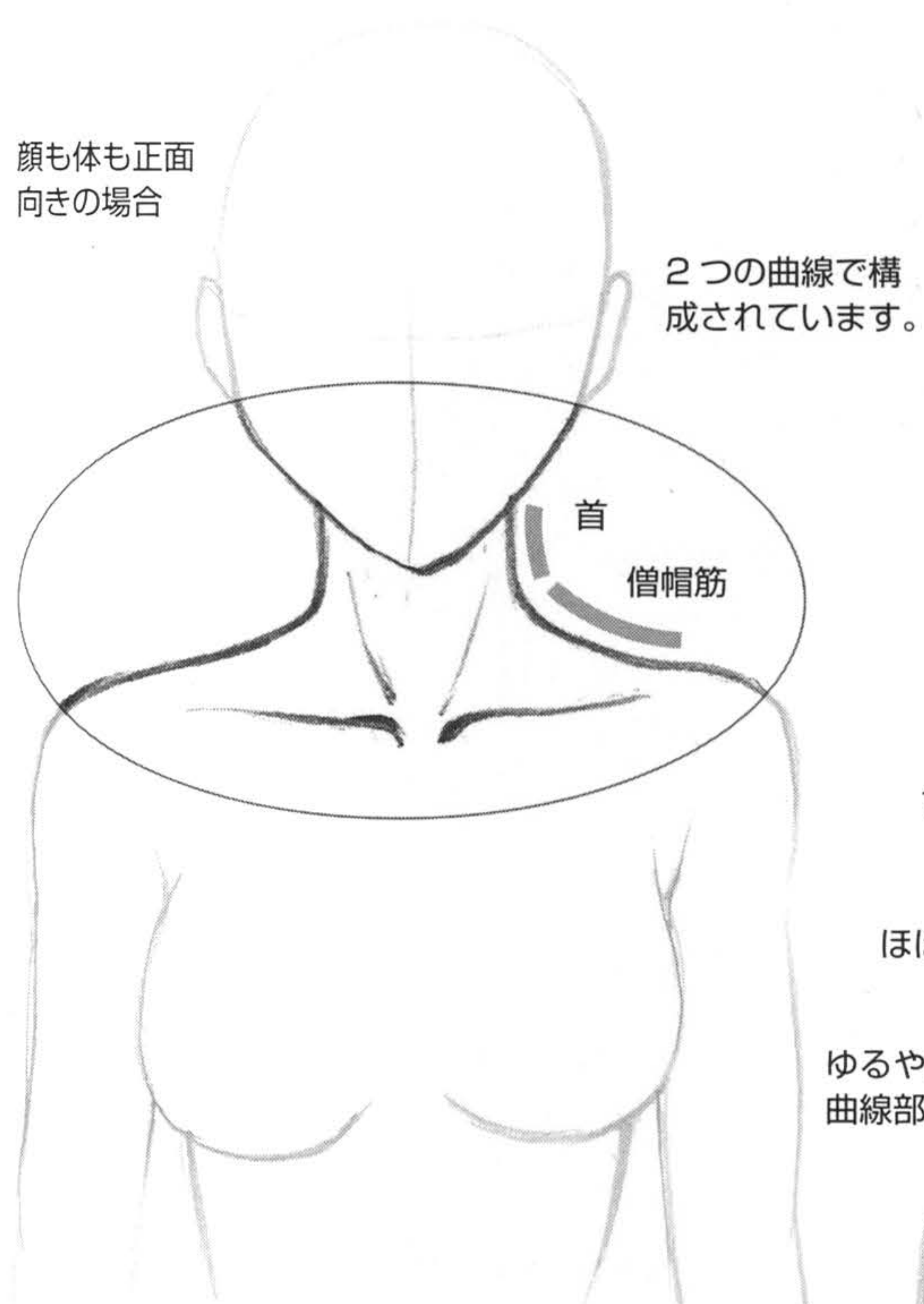
こちらの方がや
やなだらかなラ
インになります。

首をかしげる

ほぼ直線な部分

ゆるやかな
曲線部分

顔を上げる

首のラインは首をかしげた時と、ほ
とんど同じです。

●フカン　首と胴体のつながりが直線的に見えるケース

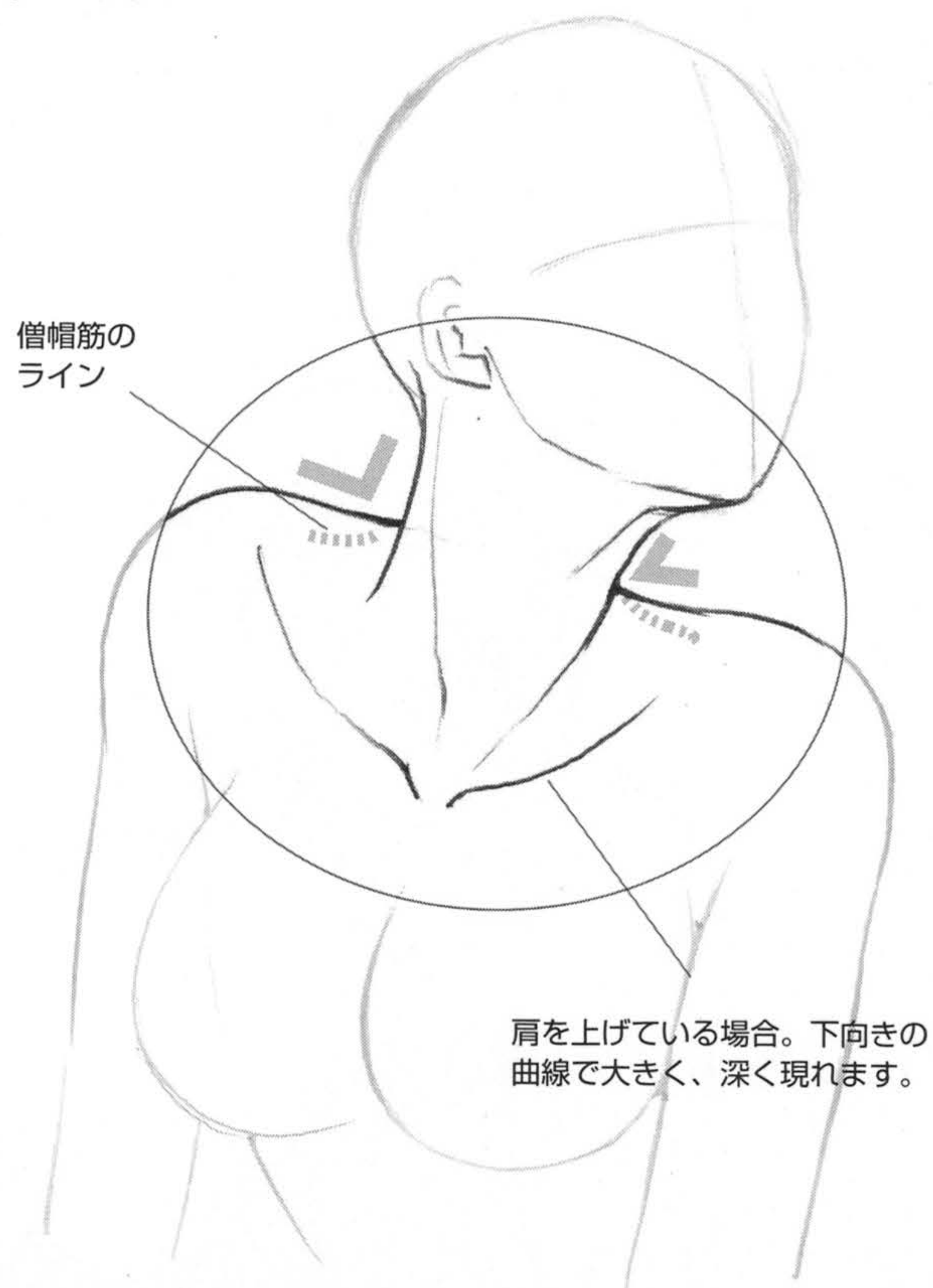
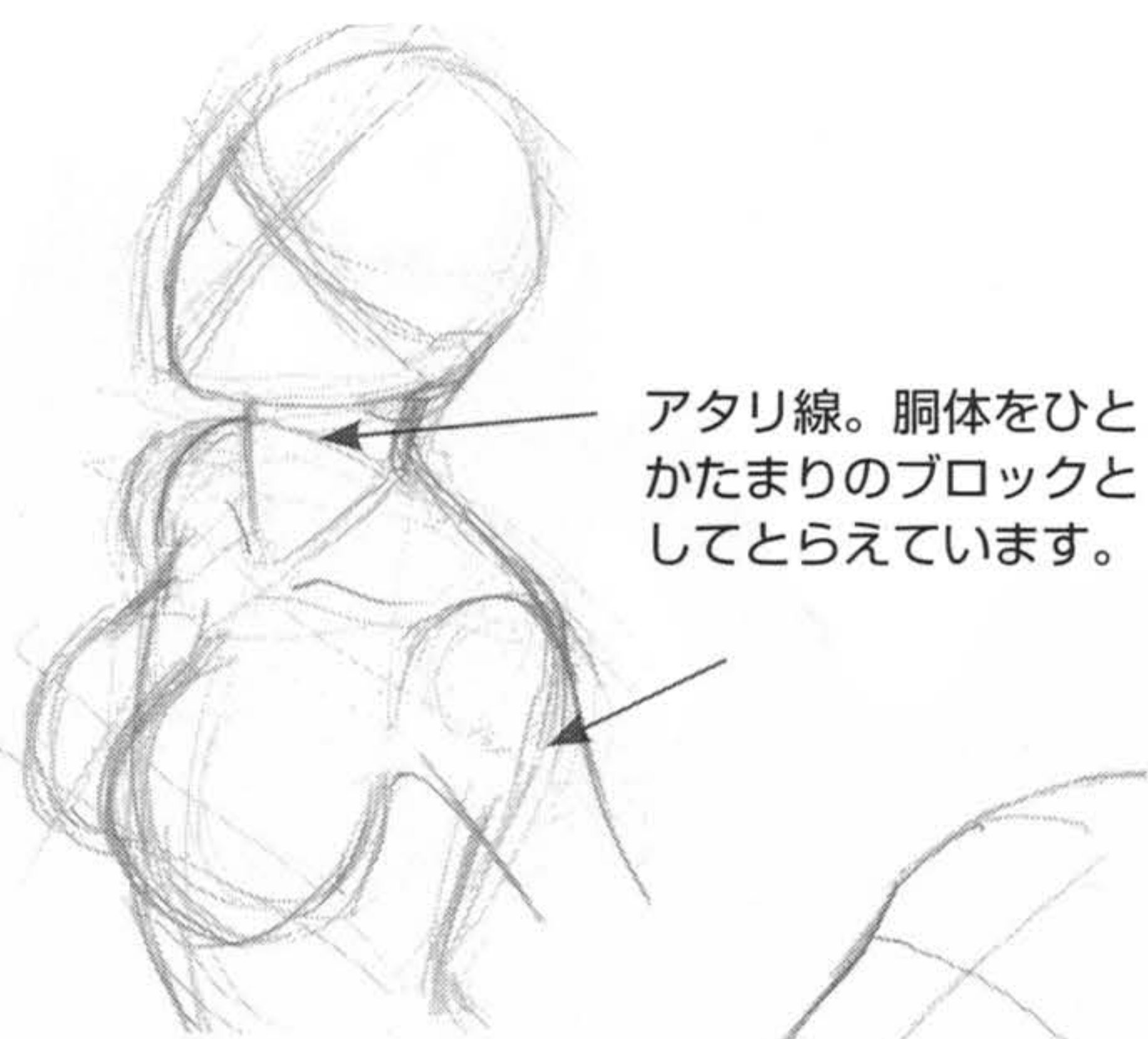
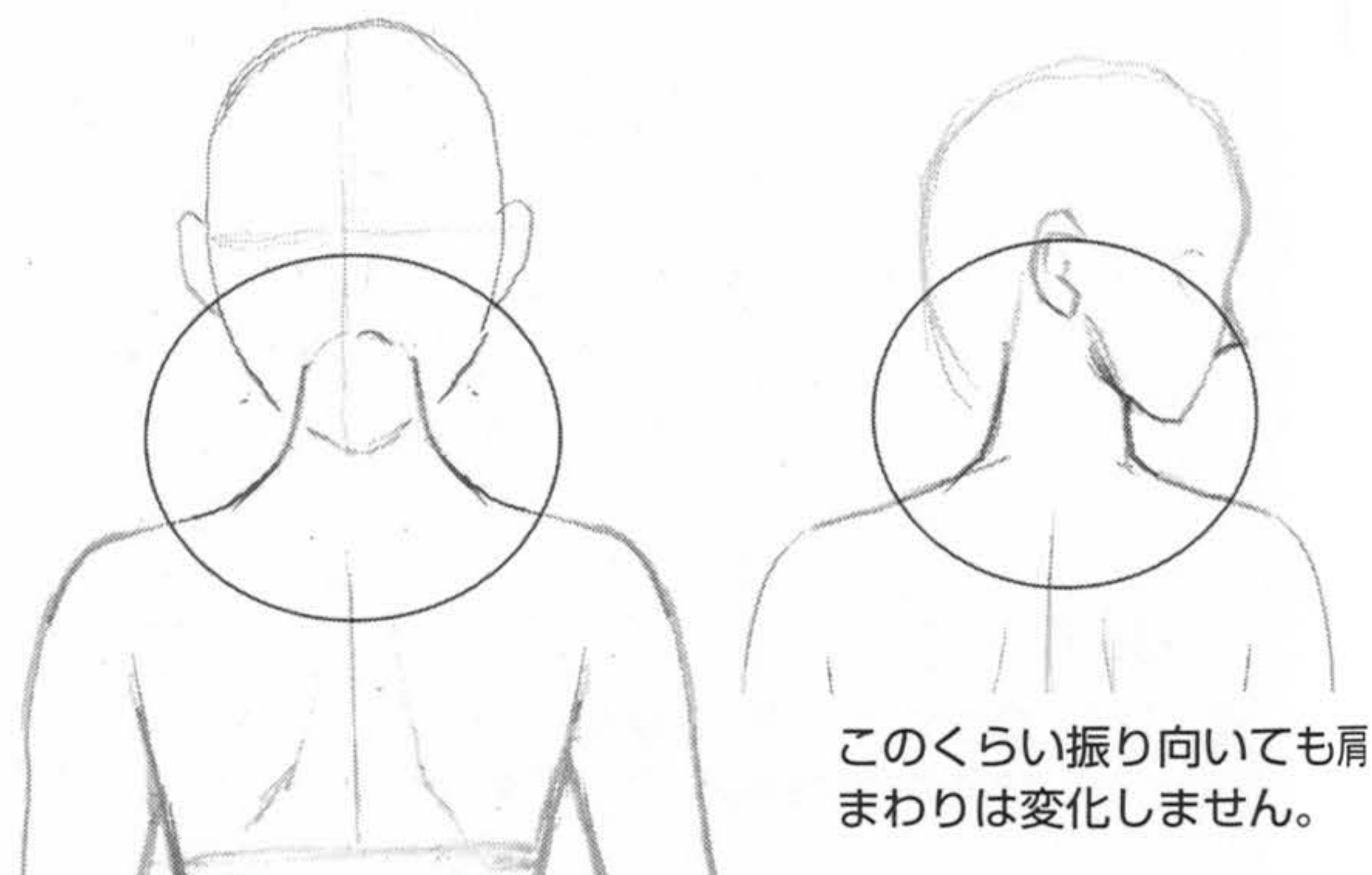
アングルのせいで、僧帽筋のナナメのラインは見えなくなっています。そのため、首と胴体の繋がりのシルエットは見慣れたものと異なったものになります。

僧帽筋の
ライン

鎖骨にも注目！

肩を下ろしている場合。上向きの
ゆるやかな曲線になります。

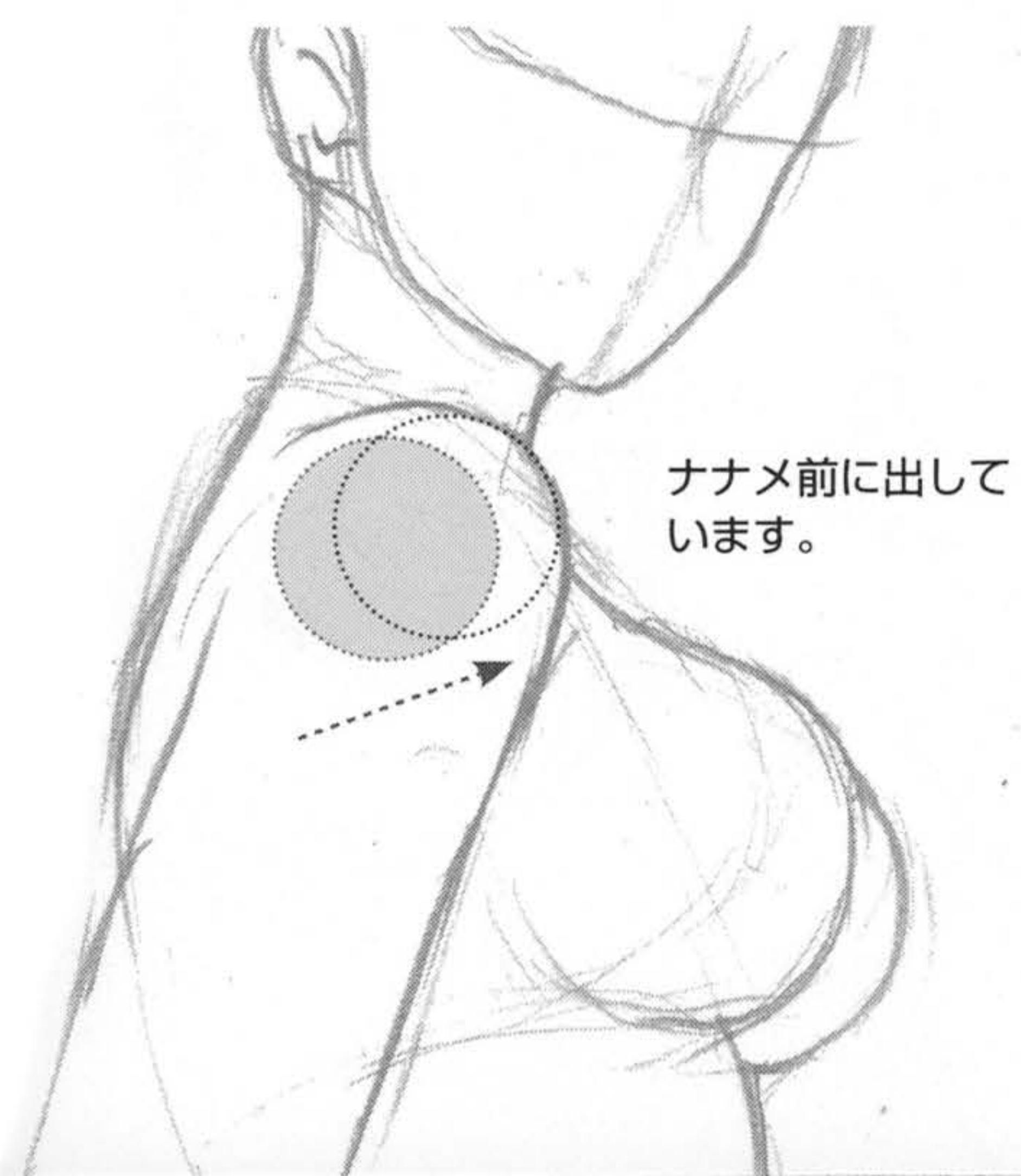
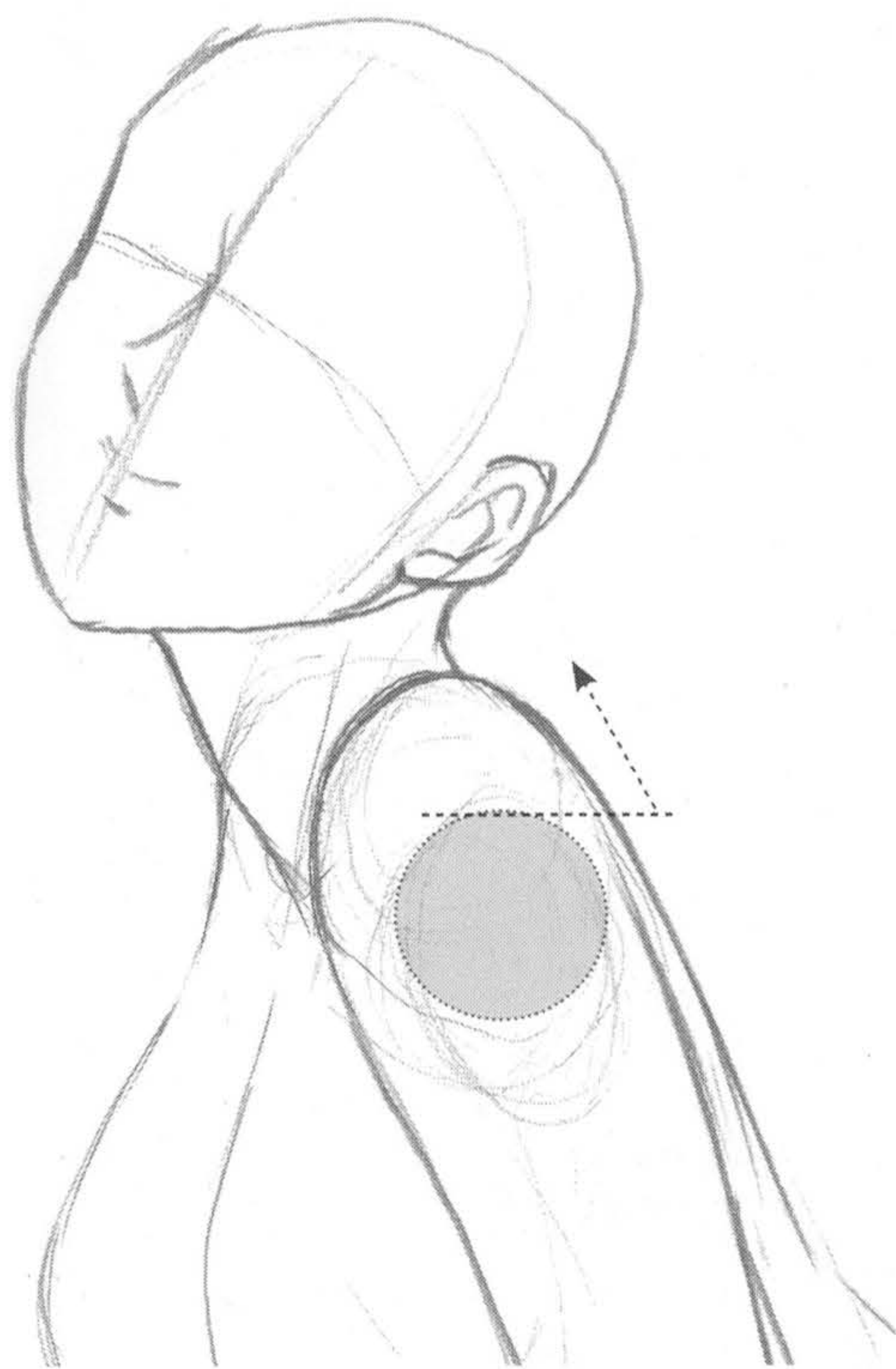
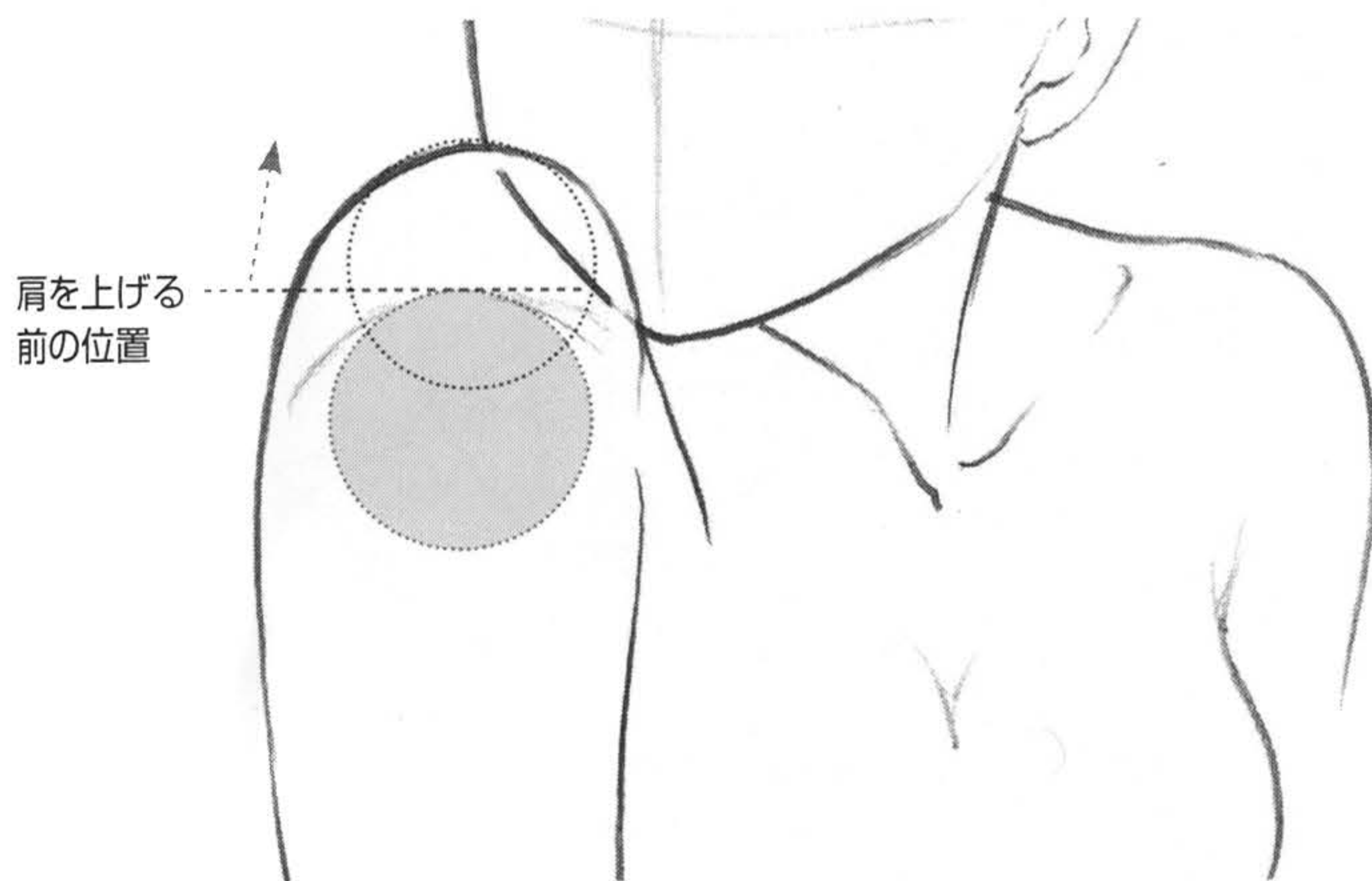
僧帽筋の
ライン

肩を上げている場合。下向きの
曲線で大きく、深く現れます。

フカンで見る首まわり

● 背面から見た首肩まわり

首と肩のポーズ

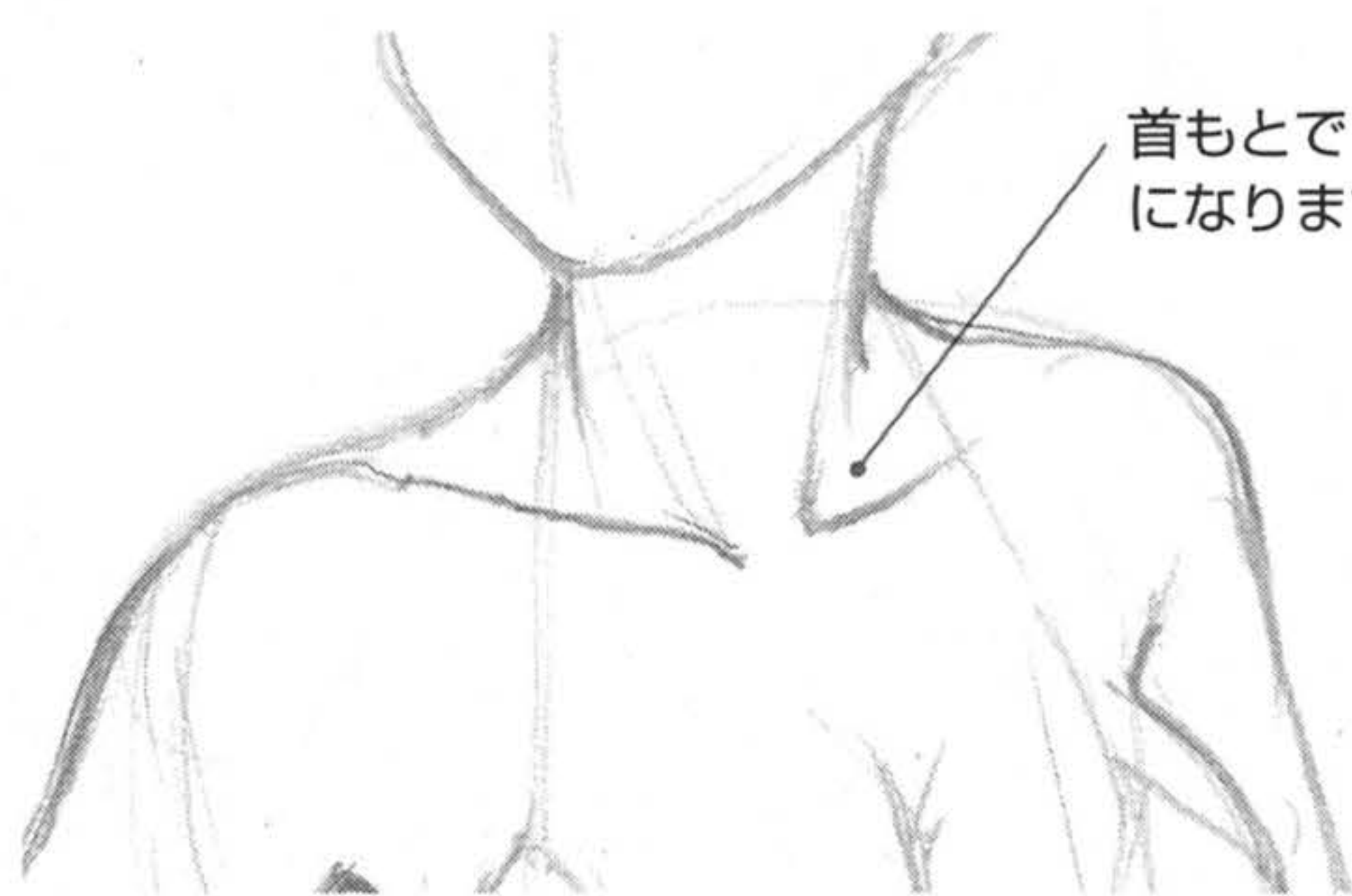
肩を上げる

普通にしている時（肩を上げてない時）の
肩の位置をとらえて描きます。

肩を上げる
前の位置

ナナメ前に出して
います。

首・鎖骨・肩の表情に注目しよう

鎖骨は胴体の上面部の目安になると同時に、肩や首の動き、アングルで見え方が様々に変わります。首・肩とセットでとらえましょう。

● 鎖骨と肩のつながりに注目のポーズ

首もとで「くぼみ状」になります。

ややフカン

ややアオリ

鎖骨から肩へのつながりが見えなくなります。

ややフカン

ラフデッサン

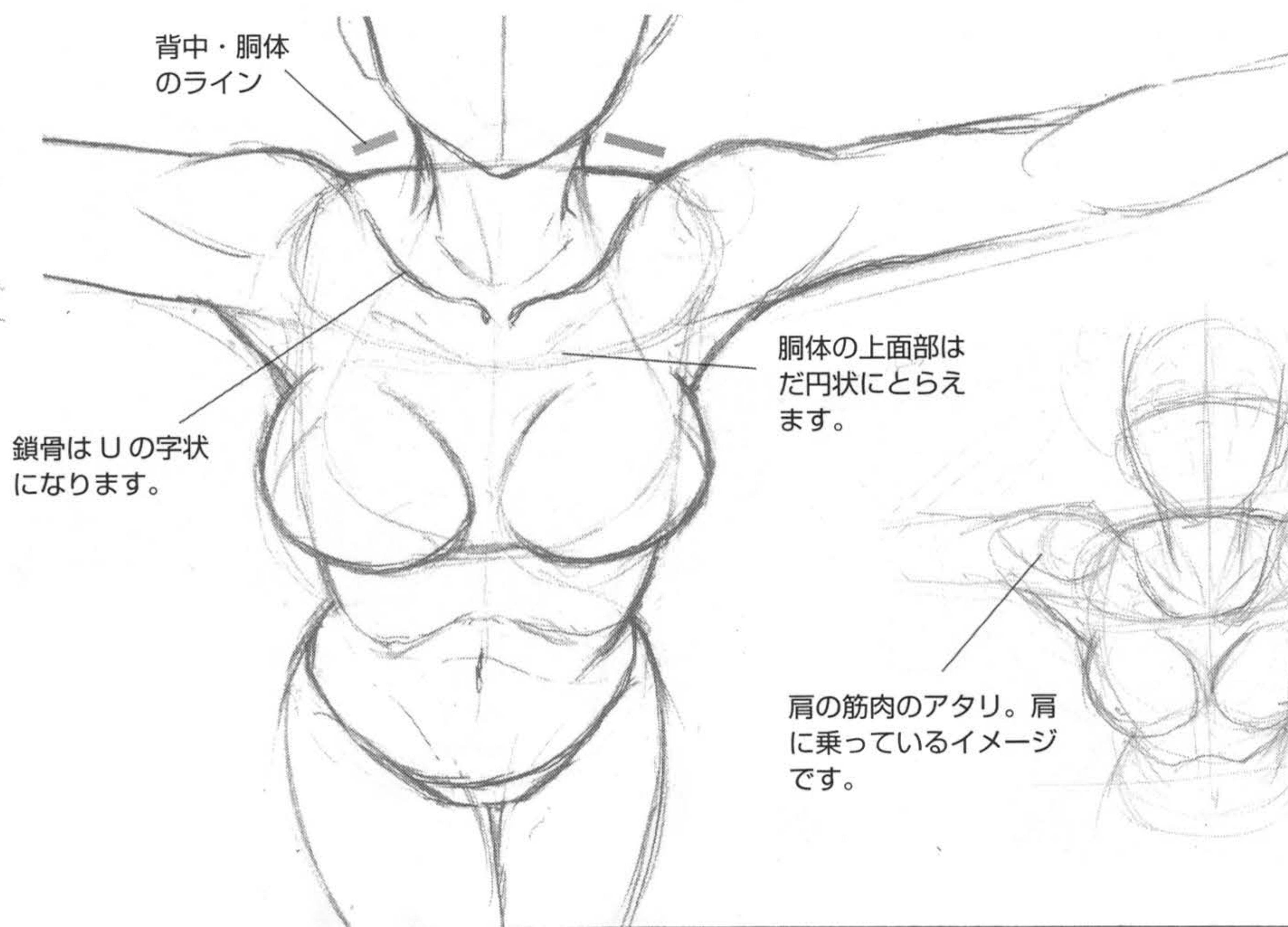
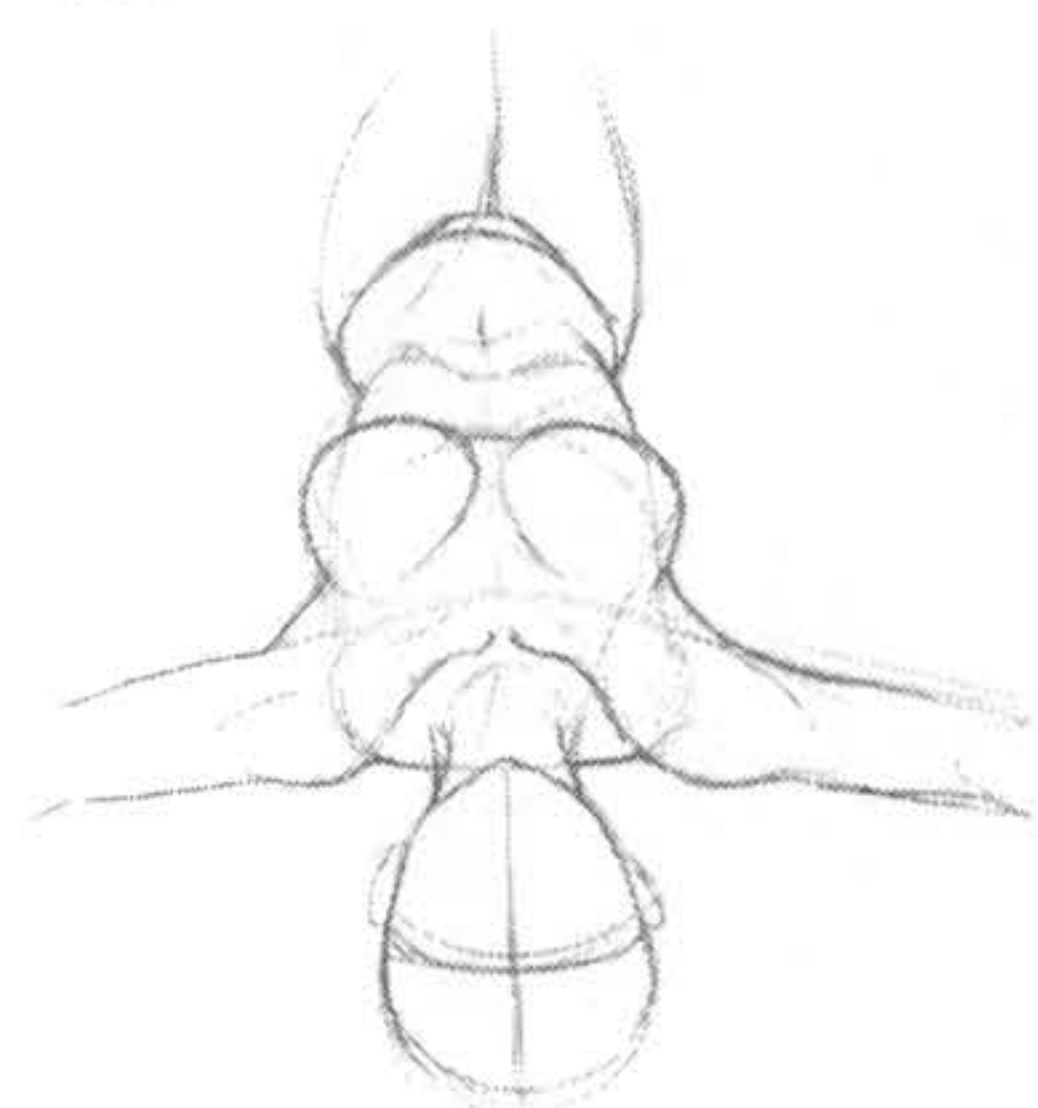
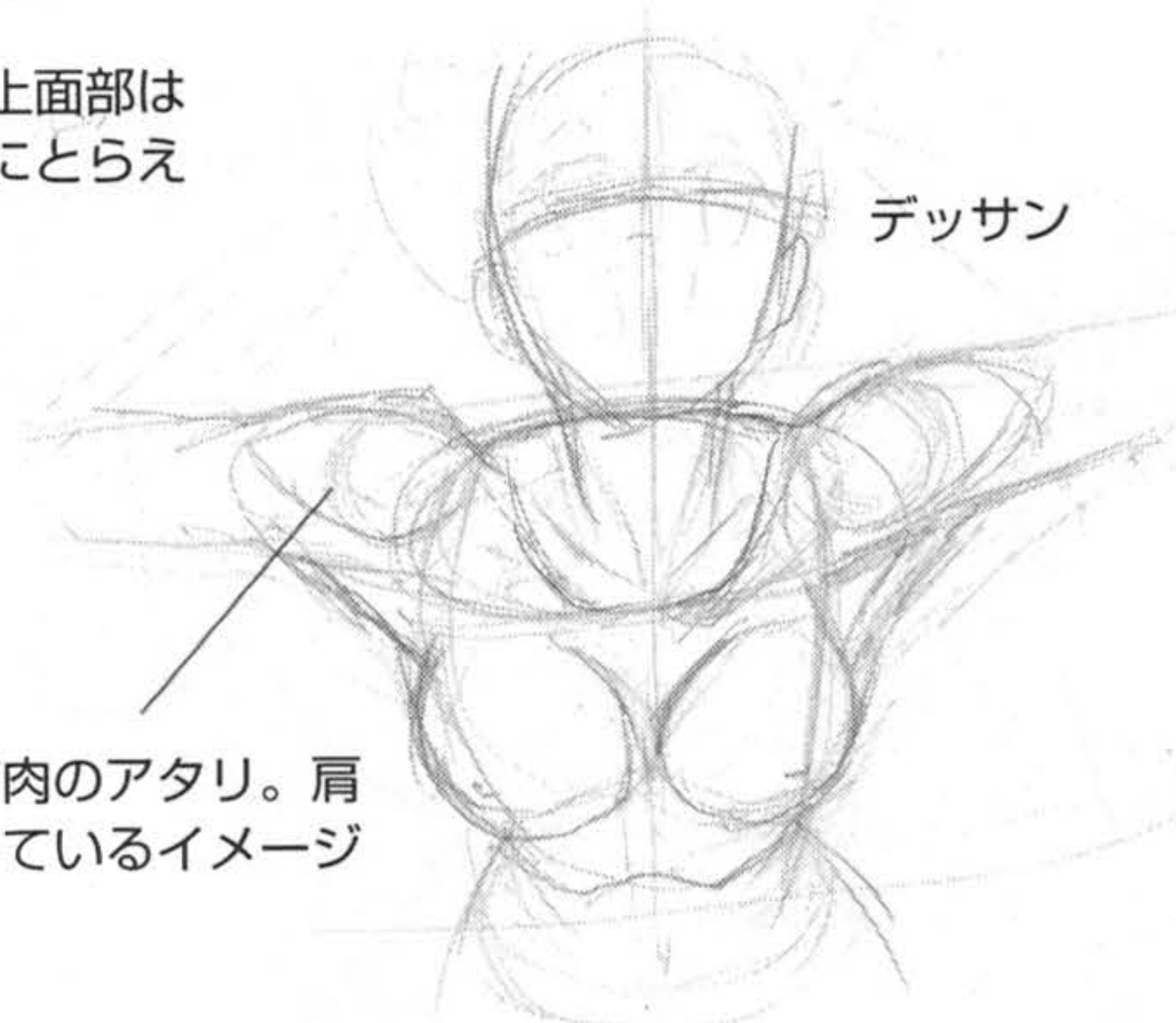
鎖骨は首のスジからつなげてとらえます。

構造デッサン

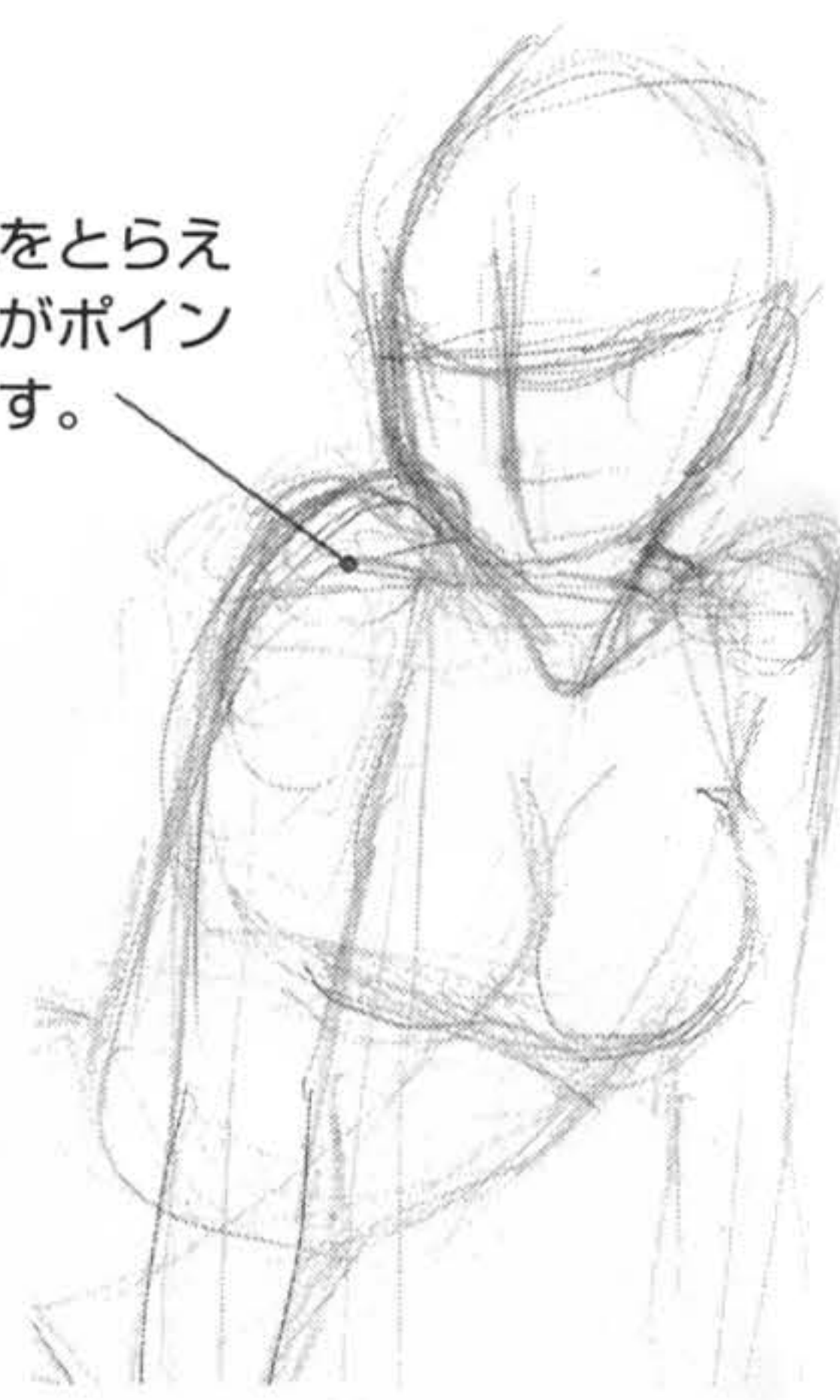
肩の関節は○でとらえます。

腕のつけ根はだ円のイメージです。

頭部
上胸部
肩・腕
肘
腕
手
胸部
腹部
背中
臀部
股間部
脚部
足

● フカンでとらえるポーズ
胴体の上面部と肩のラインに注目

● 腕で体を支えるポーズ

上がった肩にひっぱられるように鎖骨が動きます。

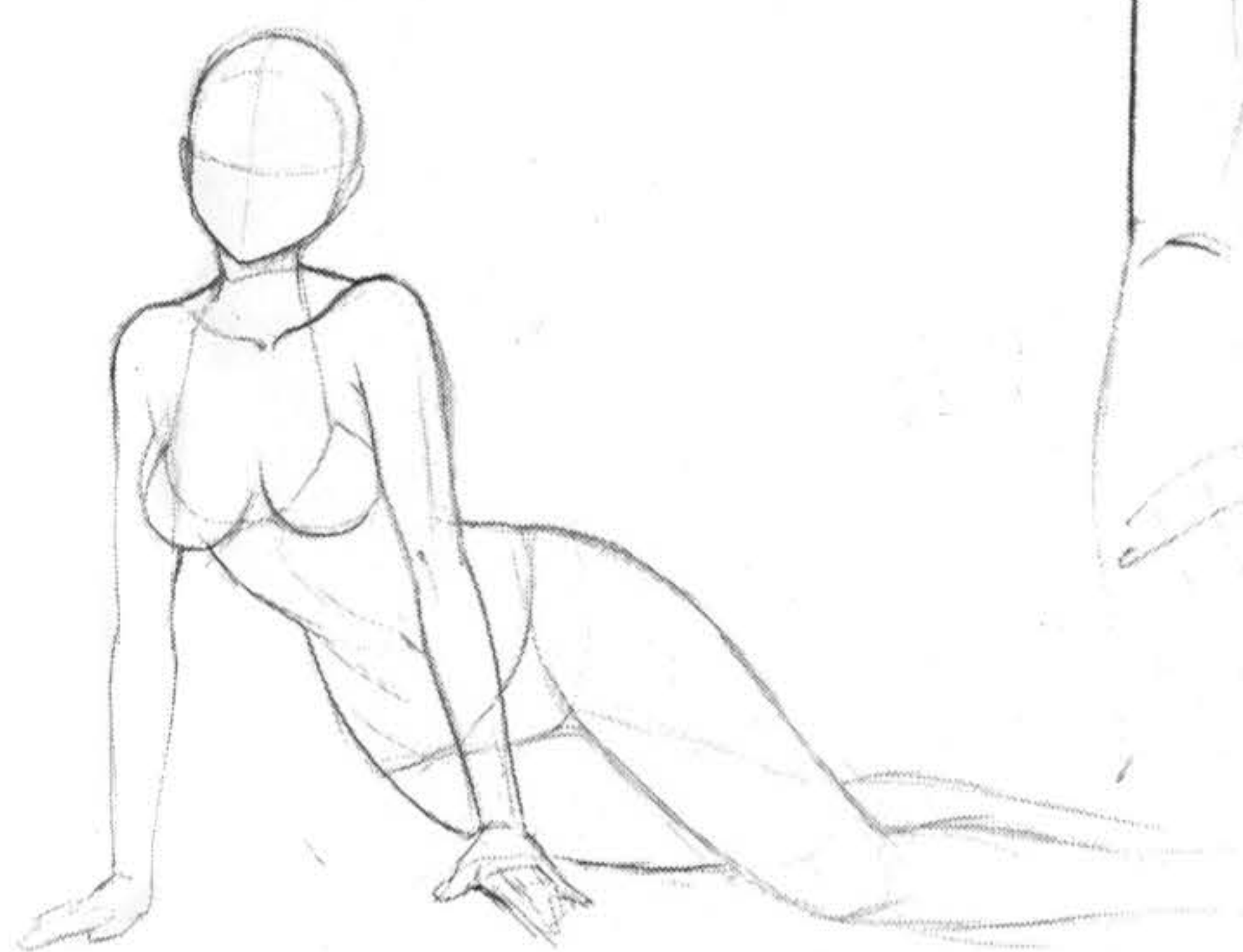
胴体をとらえるのがポイントです。

鎖骨が肩の関節より後ろにまわり込んでいます。

大づかみなアタリ。頭部と肩の角度を決めています。

鎖骨が首まわりに独特のくぼみを生み出します。

デッサン。普通のポーズ・通常アングルと同様に、V 字状に鎖骨のアタリをとって OK です。

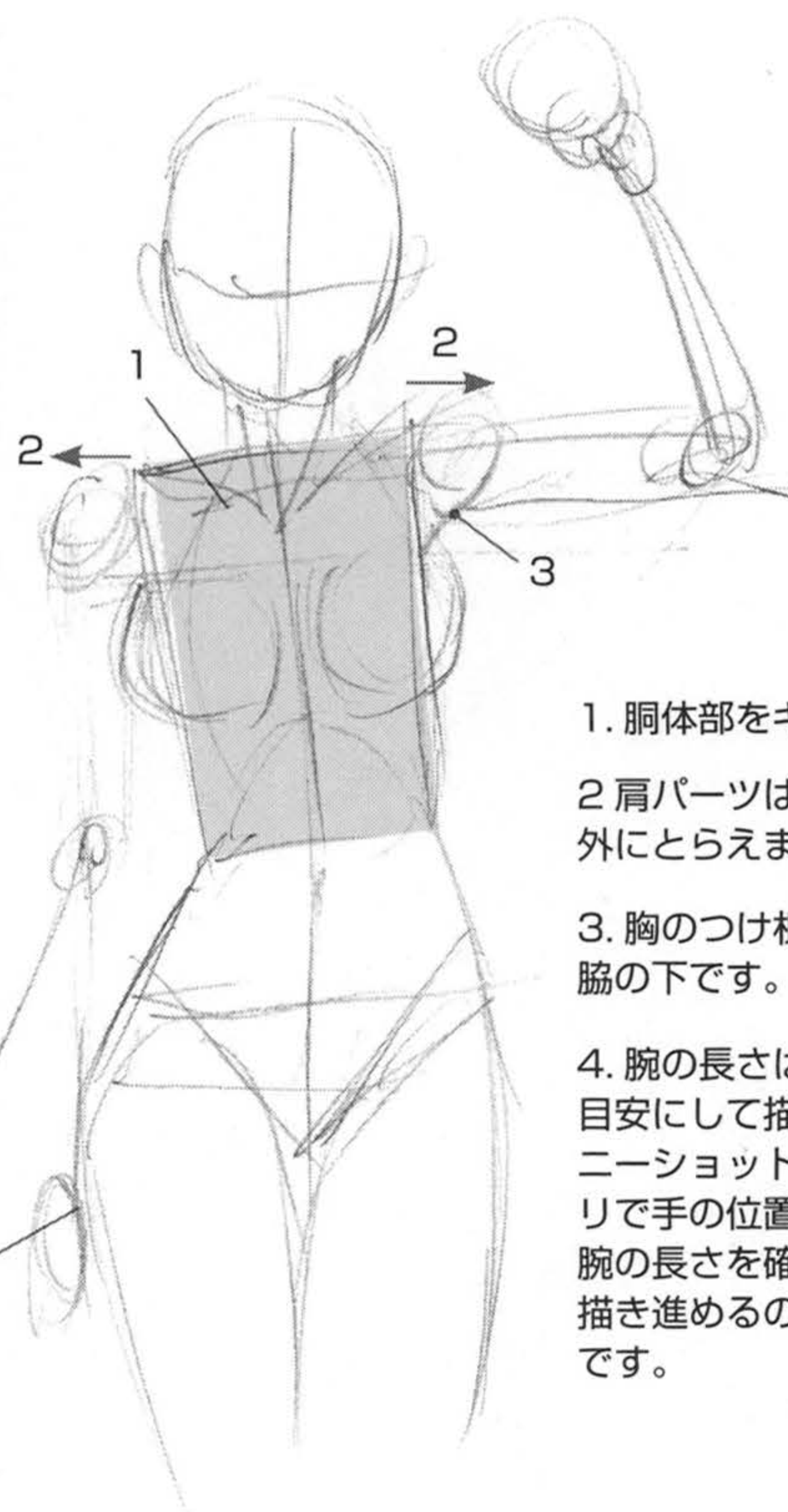
支えているだけでは、鎖骨はあまり大きな変化はありません。

力が入り、大きく乗り出した動き。大きなくぼみになり、鎖骨も太く浮き出します。

普通に体重を支えている場合。鎖骨のＶは緩やかです。

両肩が上がっている場合。鎖骨は深いＶ字型になります。

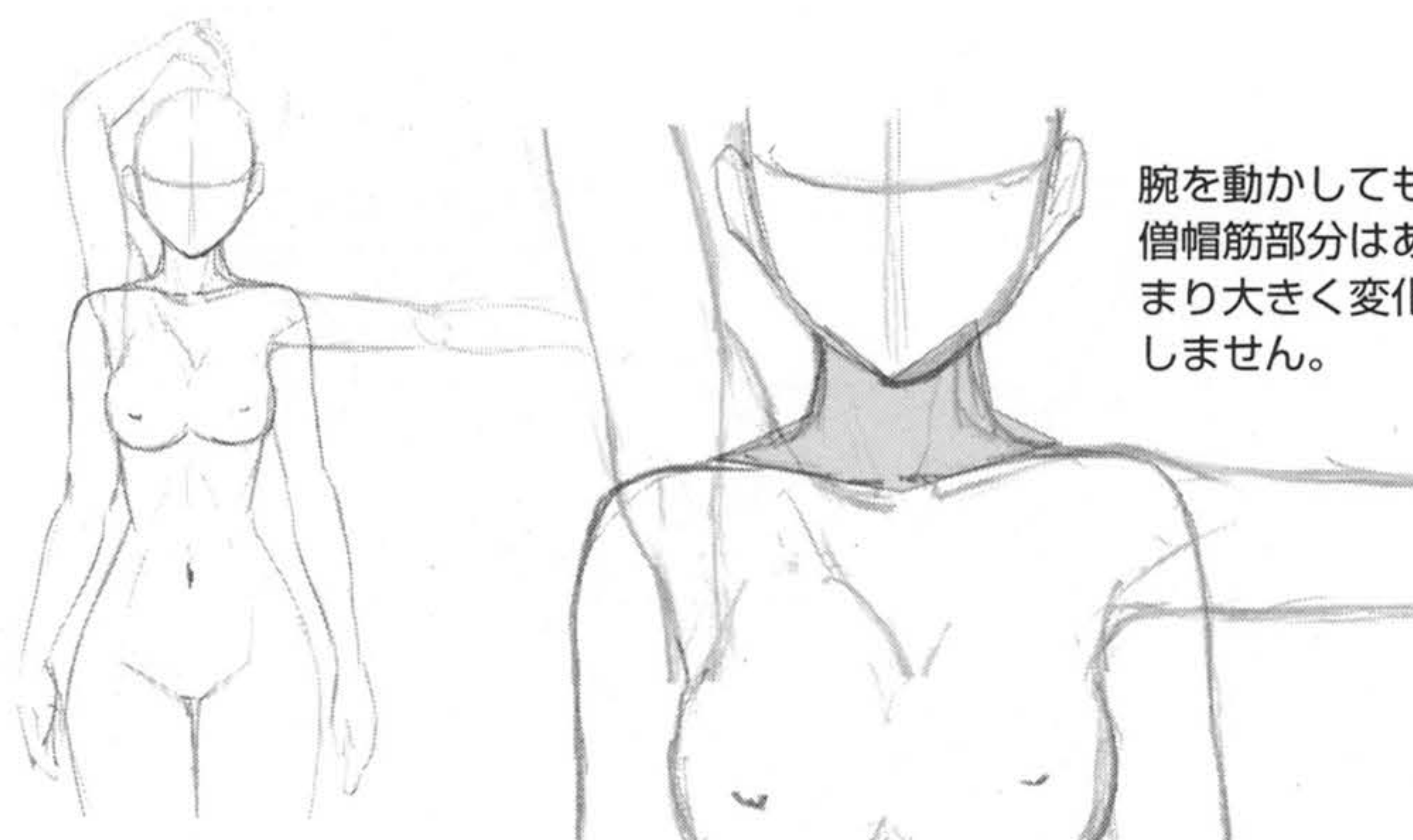
肩・腕

肩と腕のつき方を学ぼう

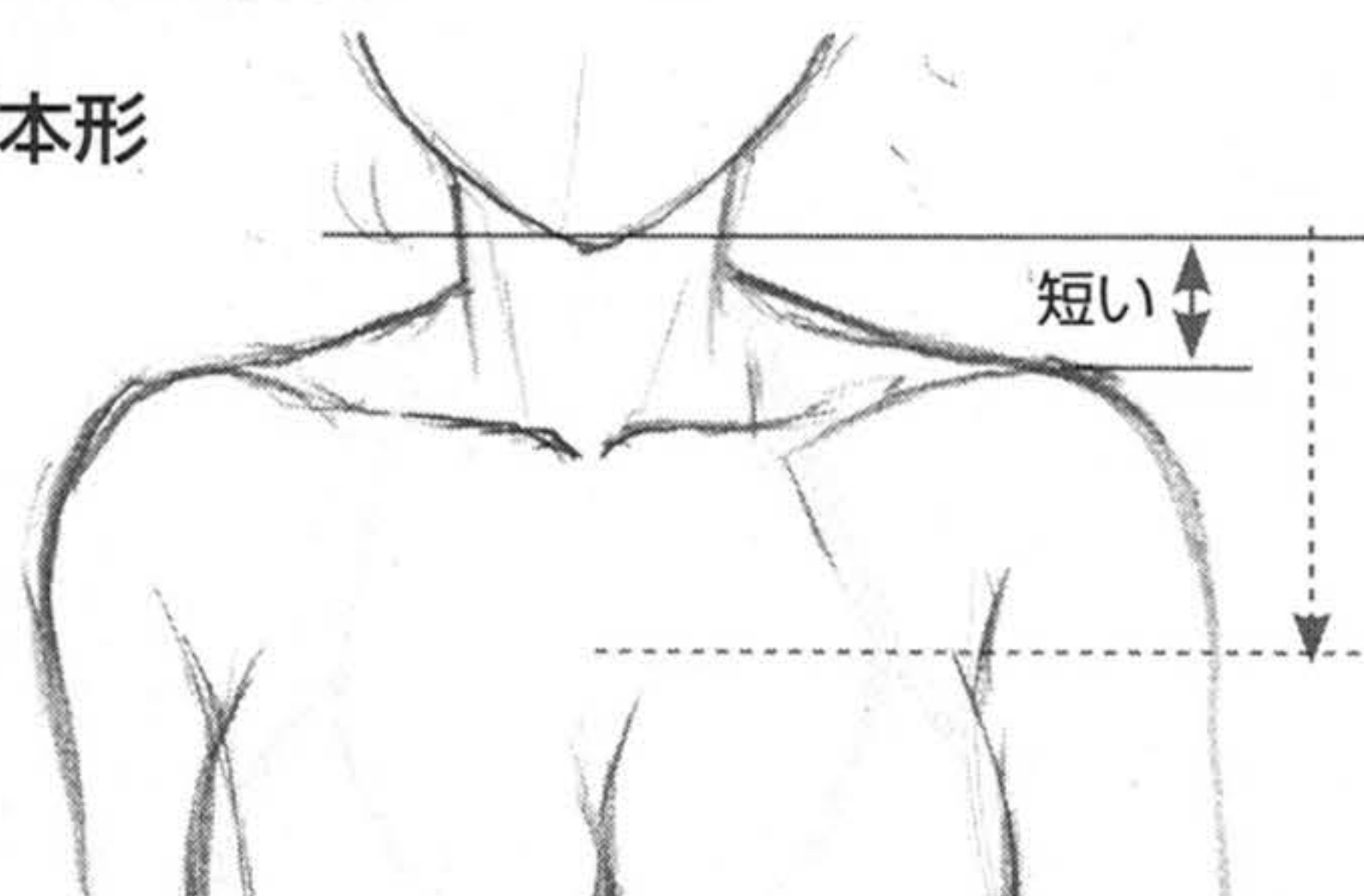
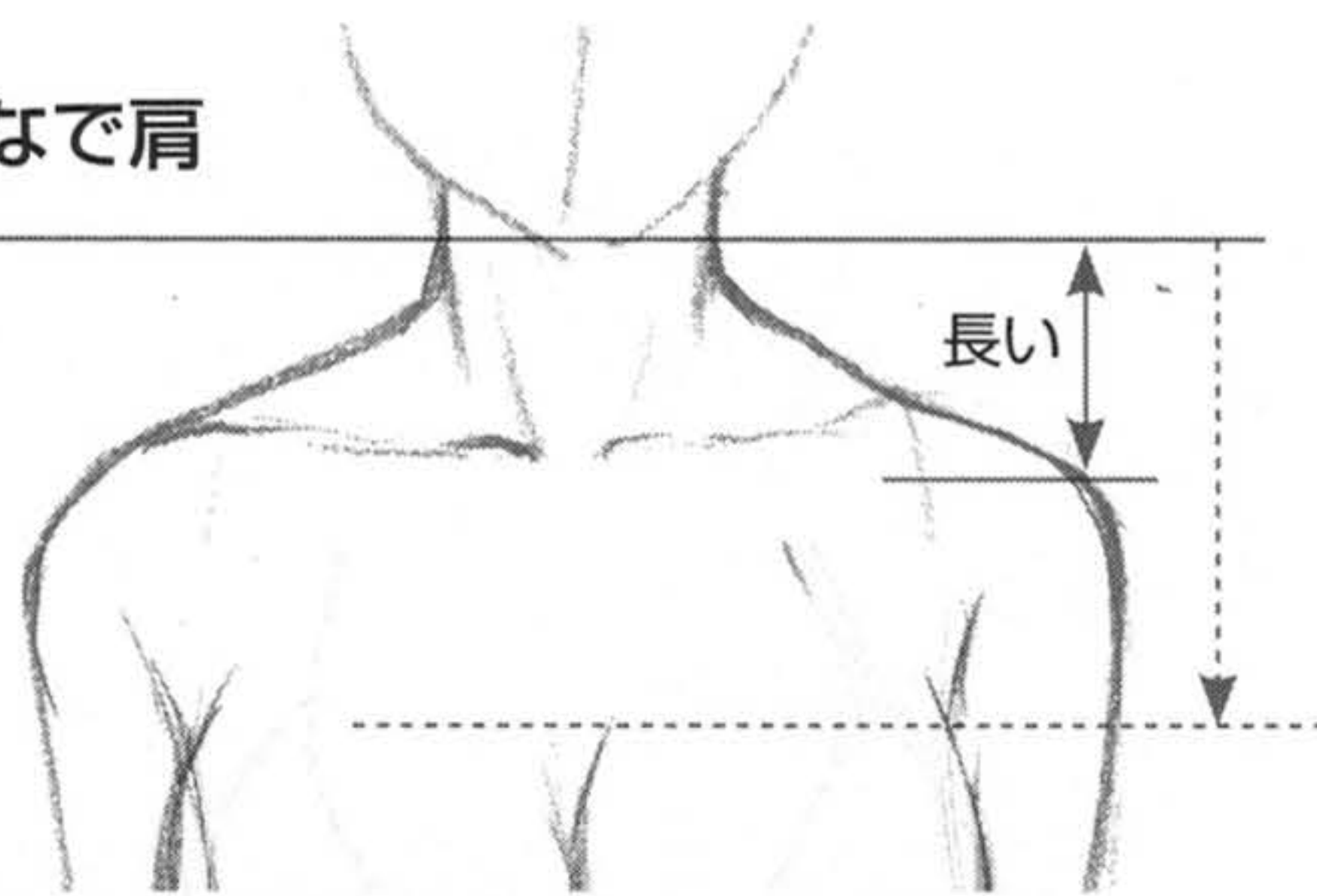
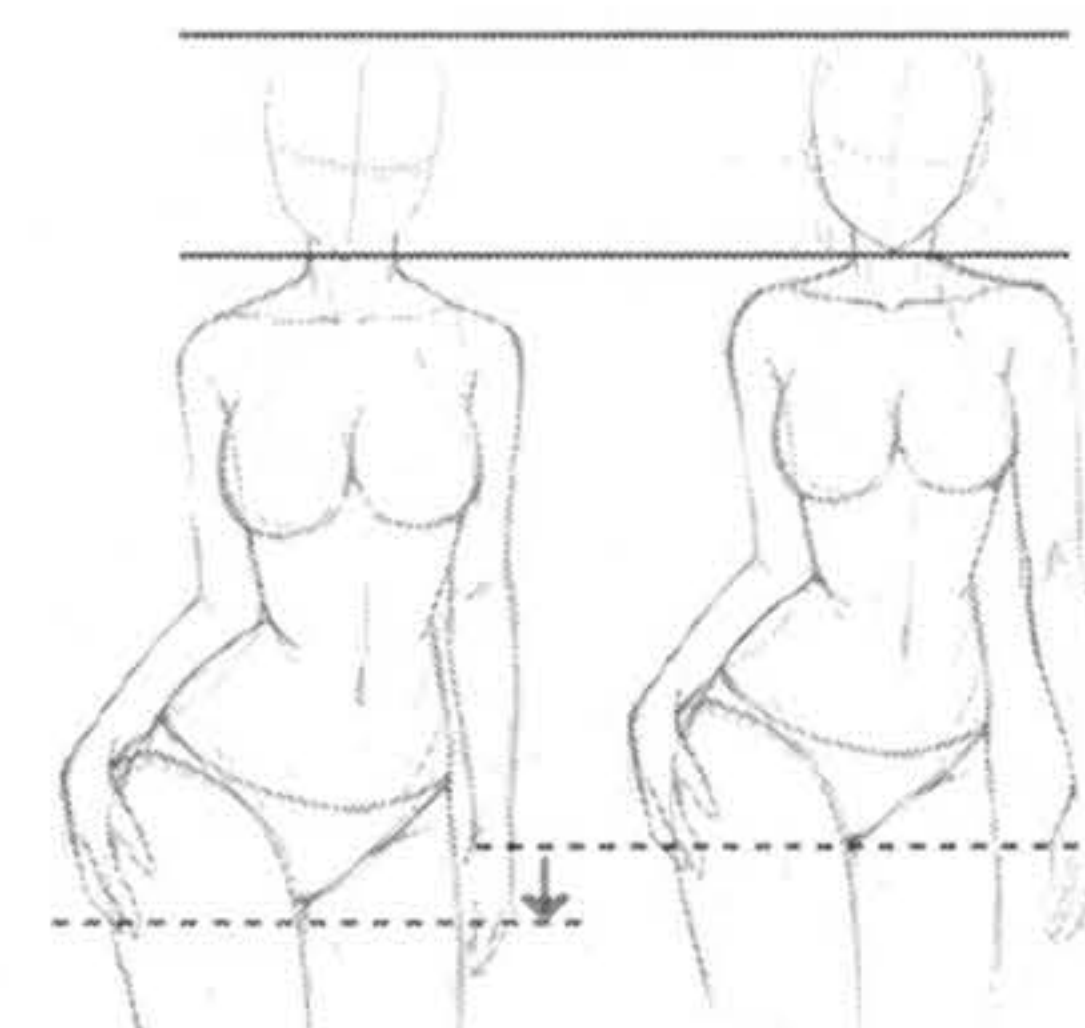
肩まわりの描き方

1. 胴体部をキメます。

2 肩パーツは胴体の外にとらえます。

3. 胸のつけ根部分が脇の下です。

4. 腕の長さは胴体を目安にして描きます。ニーショットのアタリで手の位置をとり、腕の長さを確認して描き進めるのも有効です。

腕を動かしても僧帽筋部分はあまり大きく変化しません。

● 肩と胴体バランス

※なで肩の首の長さに合わせて、首はやや短めに描いてあります。

なで肩は上胸部が長くなるので、胴長気味にした方がバランスが良くなります。

● 腕の線はどの辺から描くか

正面側

腕のつけ根部分

胸のつけ根から外側
に向かいます。

背面側

ほぼまっすぐ上に
切れ込んでいます。

切れ込み位置
の目安

リアルな体では
もっと下です。

普通に腕を下ろしている時、背中側の腕のつけ根部分が、外に向けて切れ込んでいることはありませんが、絵的にはOKです。

● 腕のつき方

正面

腕のつけ根の構造

① 胴体・胸部の線

② 腕が下に入り込む（刺さっているイメージ）

③ 背面からのライン。脇の下まわりのアウトラインをつくります。

脇の下のライン、つながりがしっかり描かれている場合。
腕のつけ根が太く見えます。

背面

腕

胴体部

胴体と腕のつなぎ目部です。皮が伸びて、このシルエットをつくります。

省略表現

脇の下の皮のたるみを少しにすると、ほっそりしたものになります。

背面

フィギュアやCGのような印象になりますが、スタイリッシュなシルエットが生まれます。

肩と腕のポーズに学ぼう

立ちポーズ・肩の形と脇表現

胴体の側面が見える
アングル

ややアオリ気味です。

腕のつき方が立
体的に見えてき
ます。

胴体前面の
ライン

脇の下の皮

胴体側面・
厚み部分

脇の下・腕のつ
け根を単純化し
て表現した場合。

脇の下の「皮」をちょっと意識すると、
腕のつけ根まわりに立体感が生まれます。

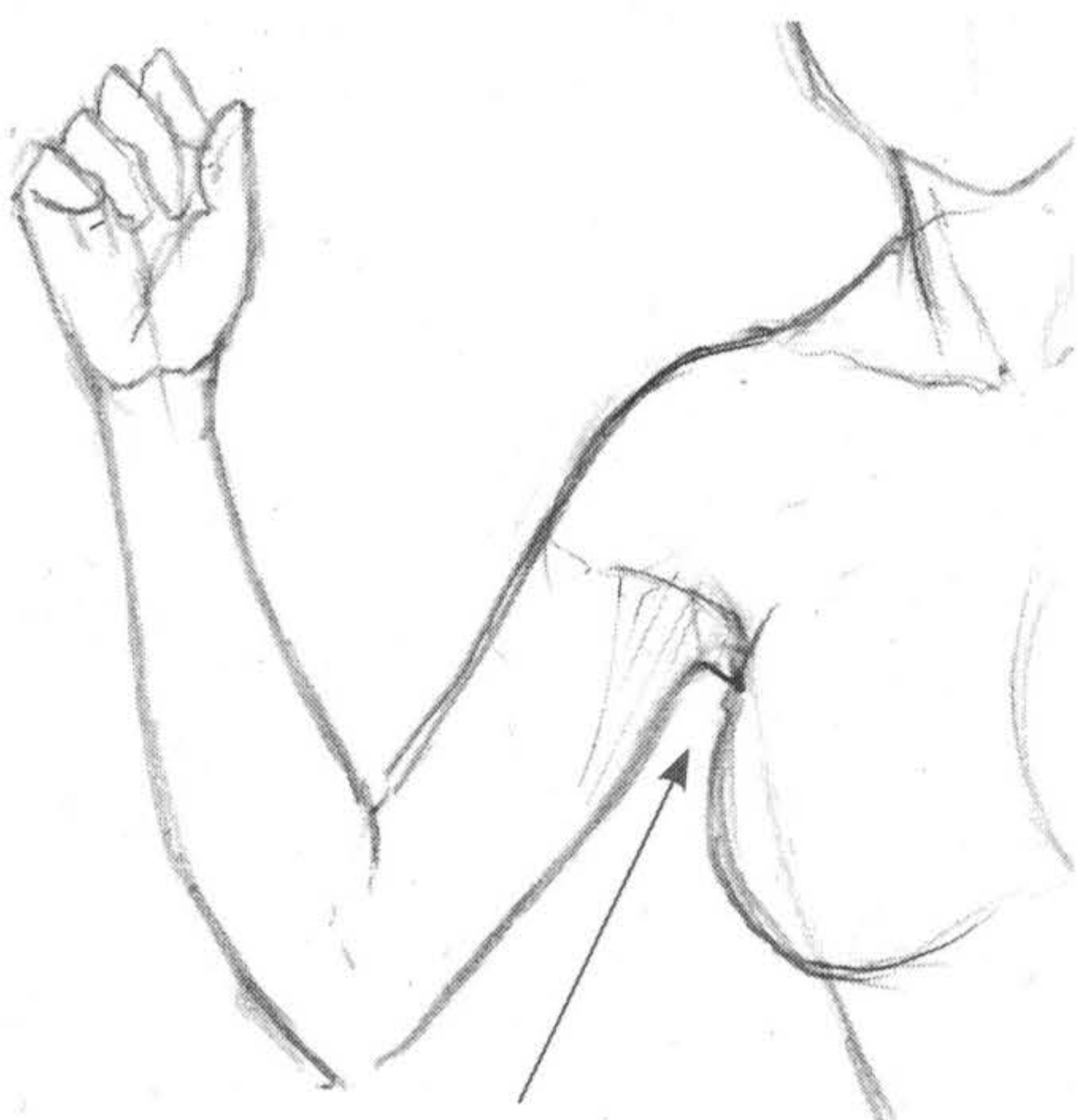
ややフカン気味

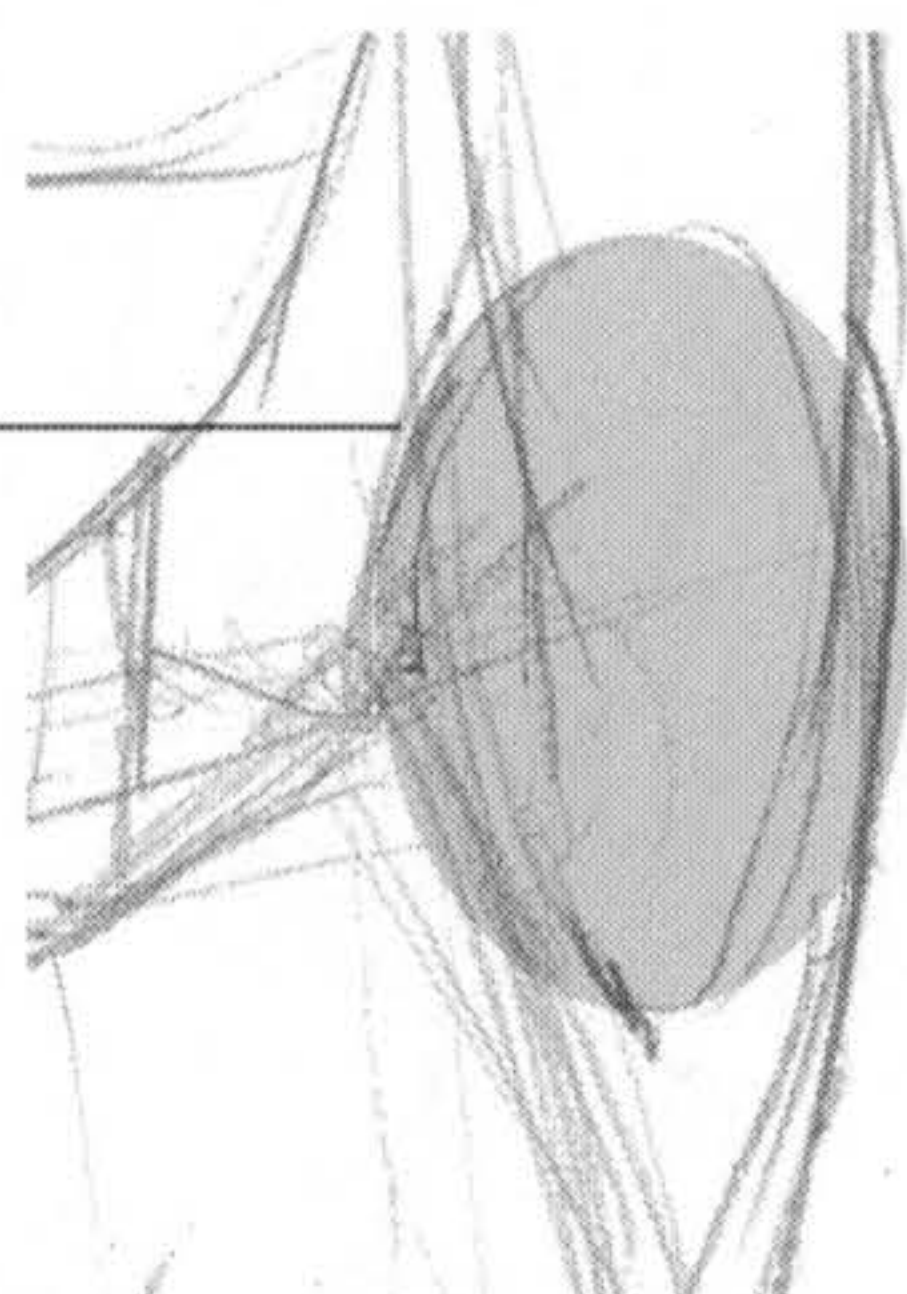
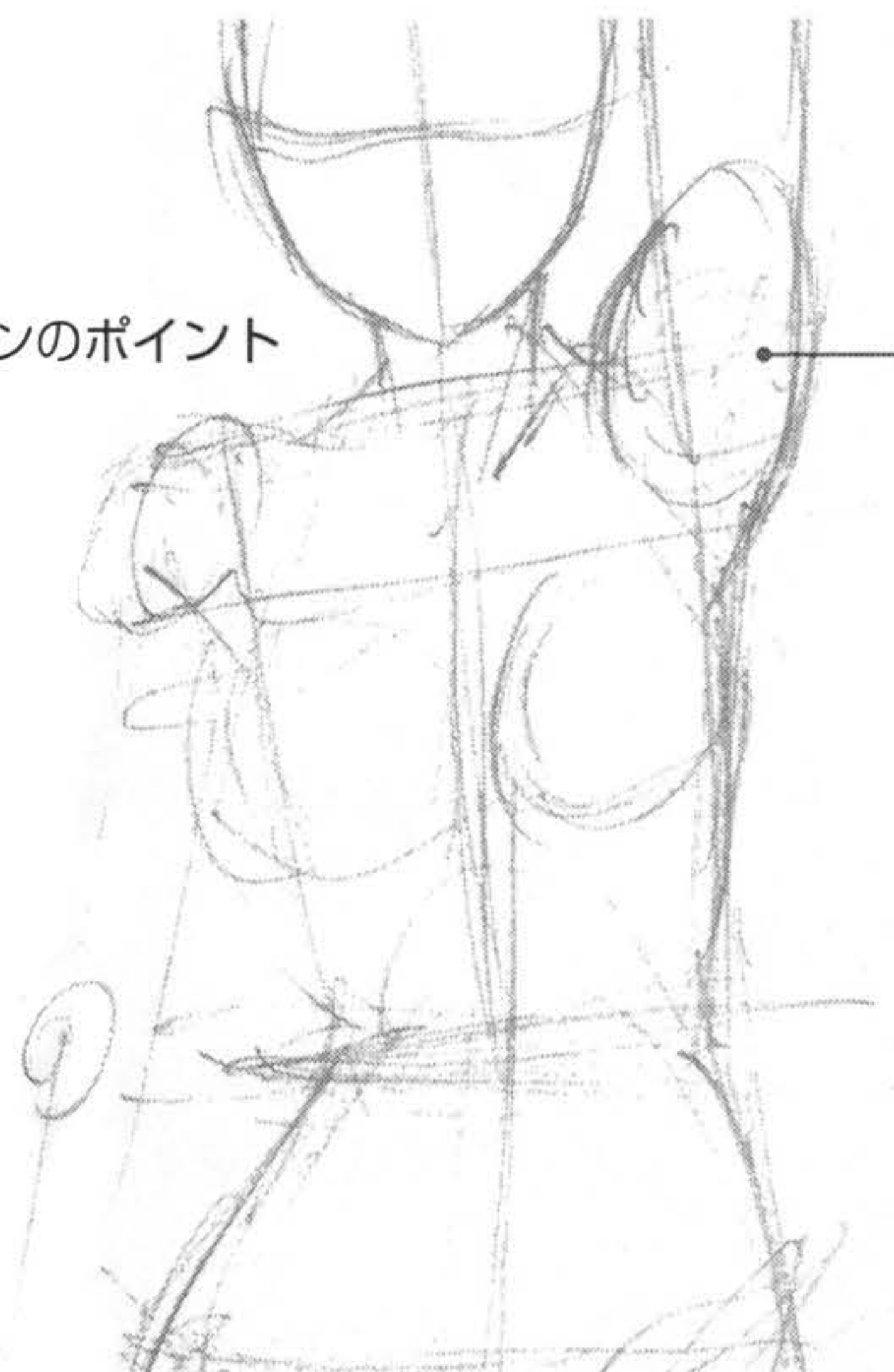
腕のポーズや向きの違い
で、肩の形も変わります。

体の側面を意識して描かれた肉づけのラフ。

ポーズのアタリ。骨格デッサン。

真正面アングル

乳房が手前にあるので、
正面から腕のつながり・
脇の下が隠れます。

肩幅が広い、背筋が発達している場合などで、腕のポーズによっては脇部分が見えることがあります。

デッサンのポイント

肩の筋肉のイメージをだ円状にとります。

腕を上げるポーズ

● バンザイ

やややアオリ

腕を下ろしたラフで、ヒジの位置や手の長さを確認しながら描きます。

ややアオリの構図では、鎖骨は水平に見えます。

アタリデッサン

通常アングル

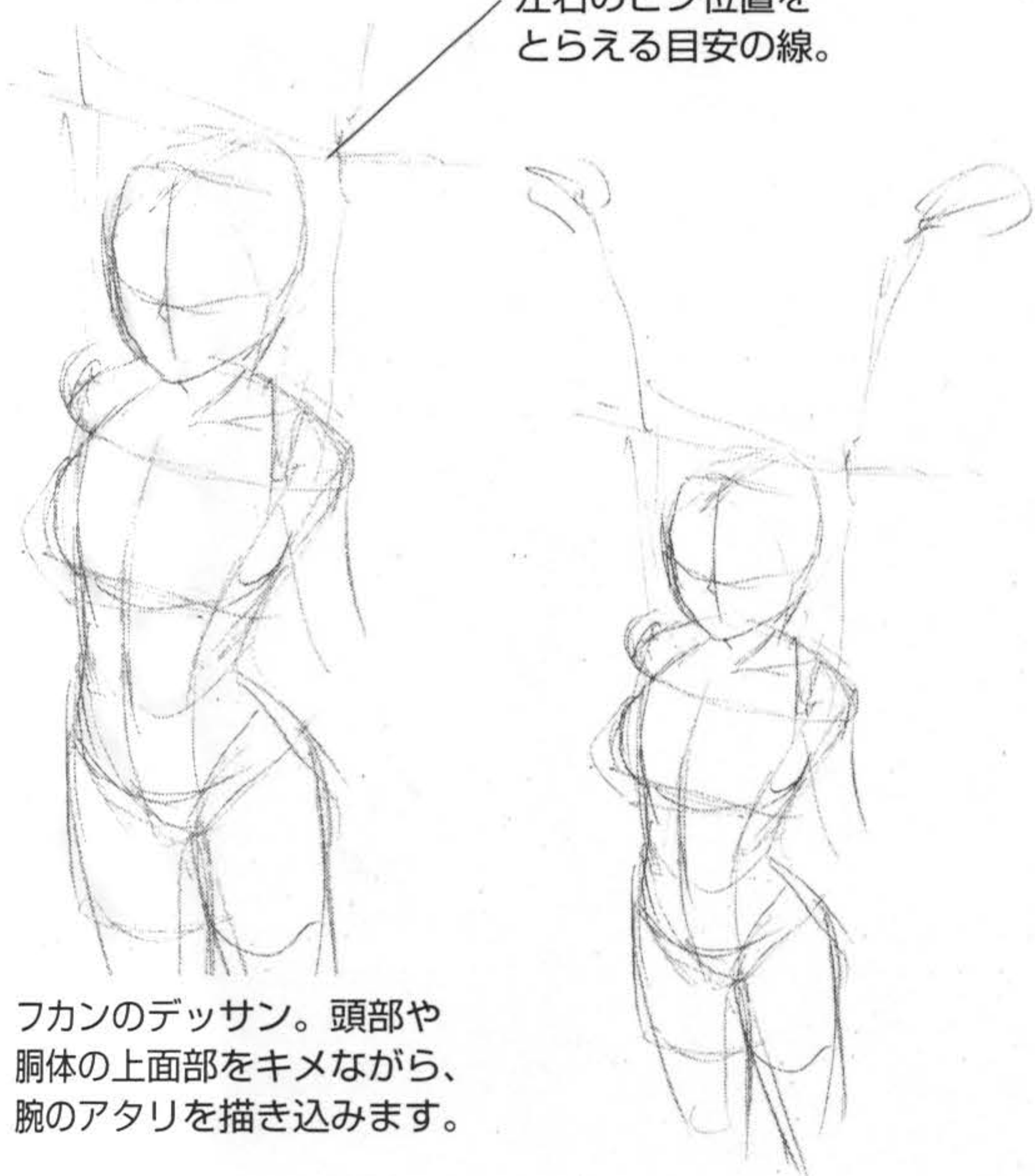
鎖骨はＶの字です。肩の筋肉とつながって見えます。

● 伸び

通常アングル

フカン

デッサン

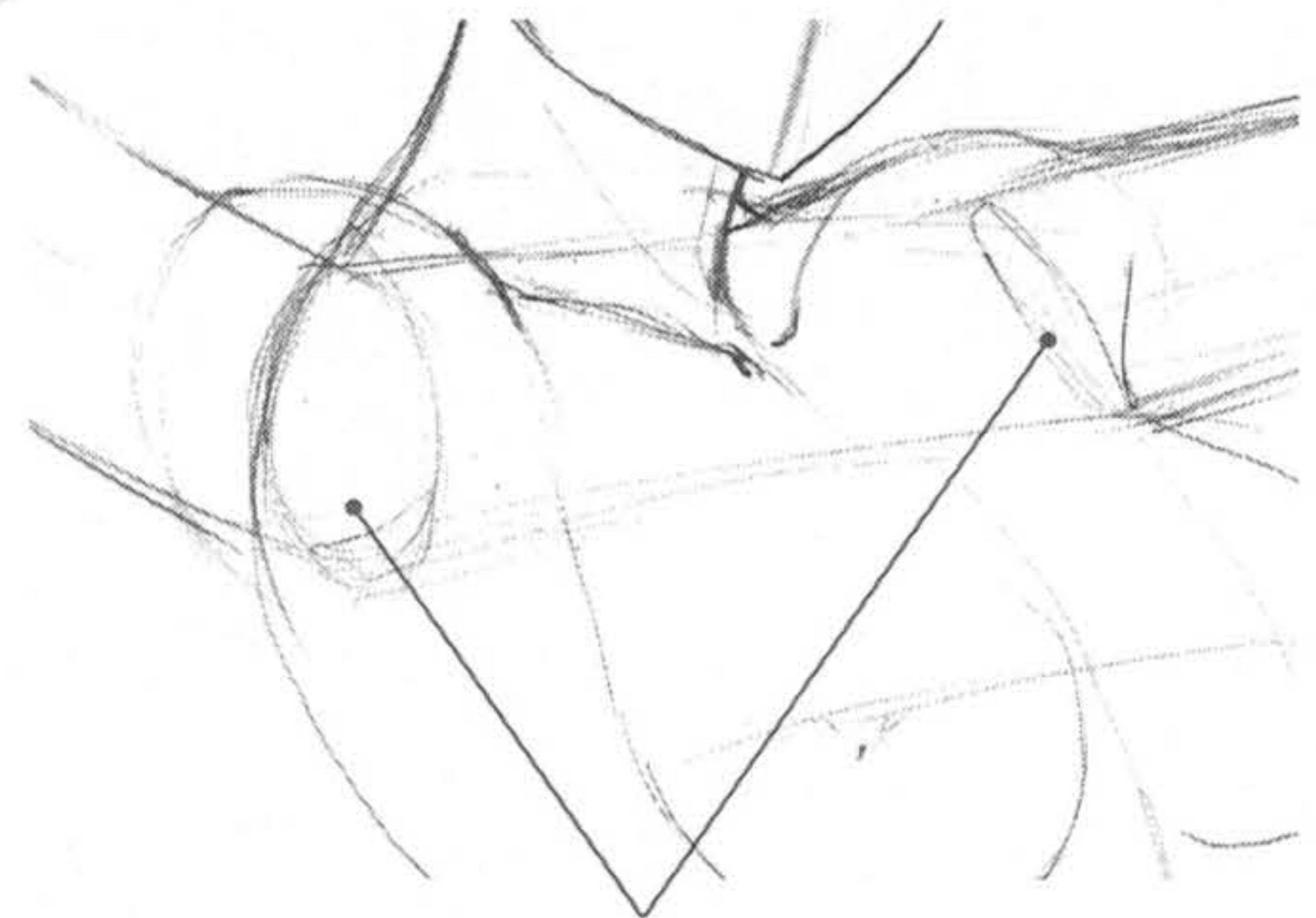
左右のヒジ位置をとらえる目安の線。

フカンのデッサン。頭部や胴体の上面部をキメながら、腕のアタリを描き込みます。

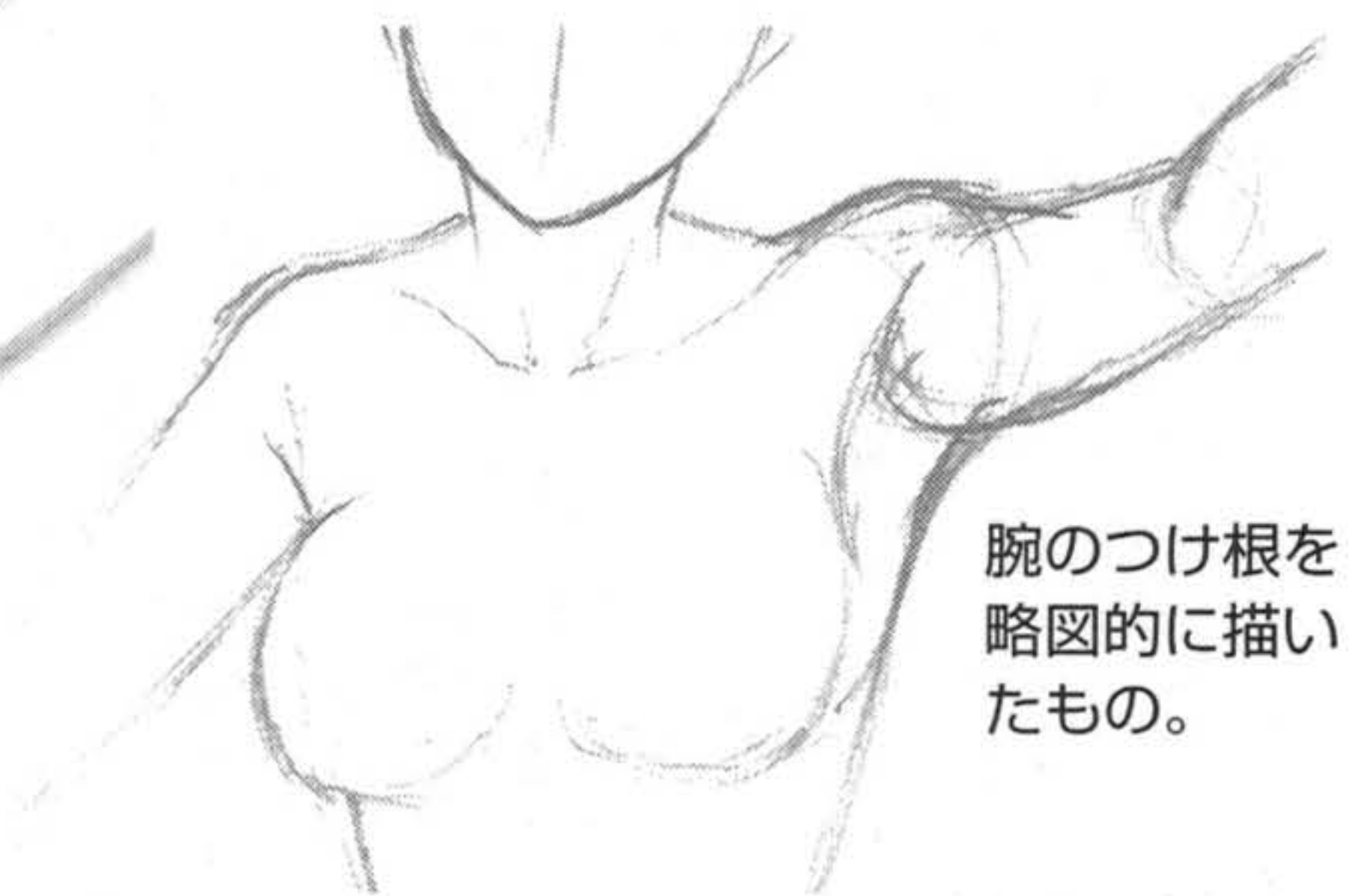
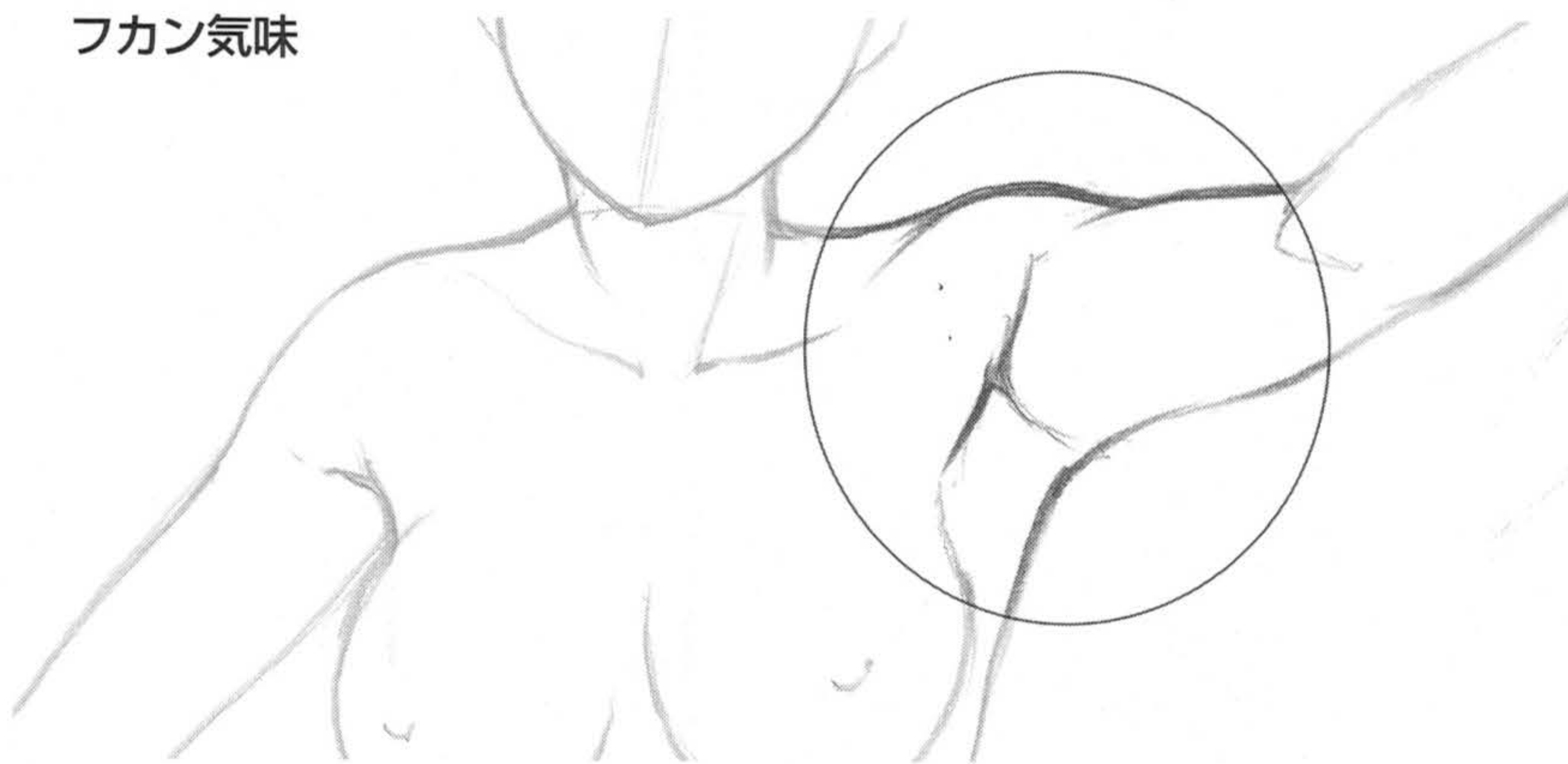
肩を描き込む前に、胴体をハッキリさせます。

腕のつけ根を見てみよう

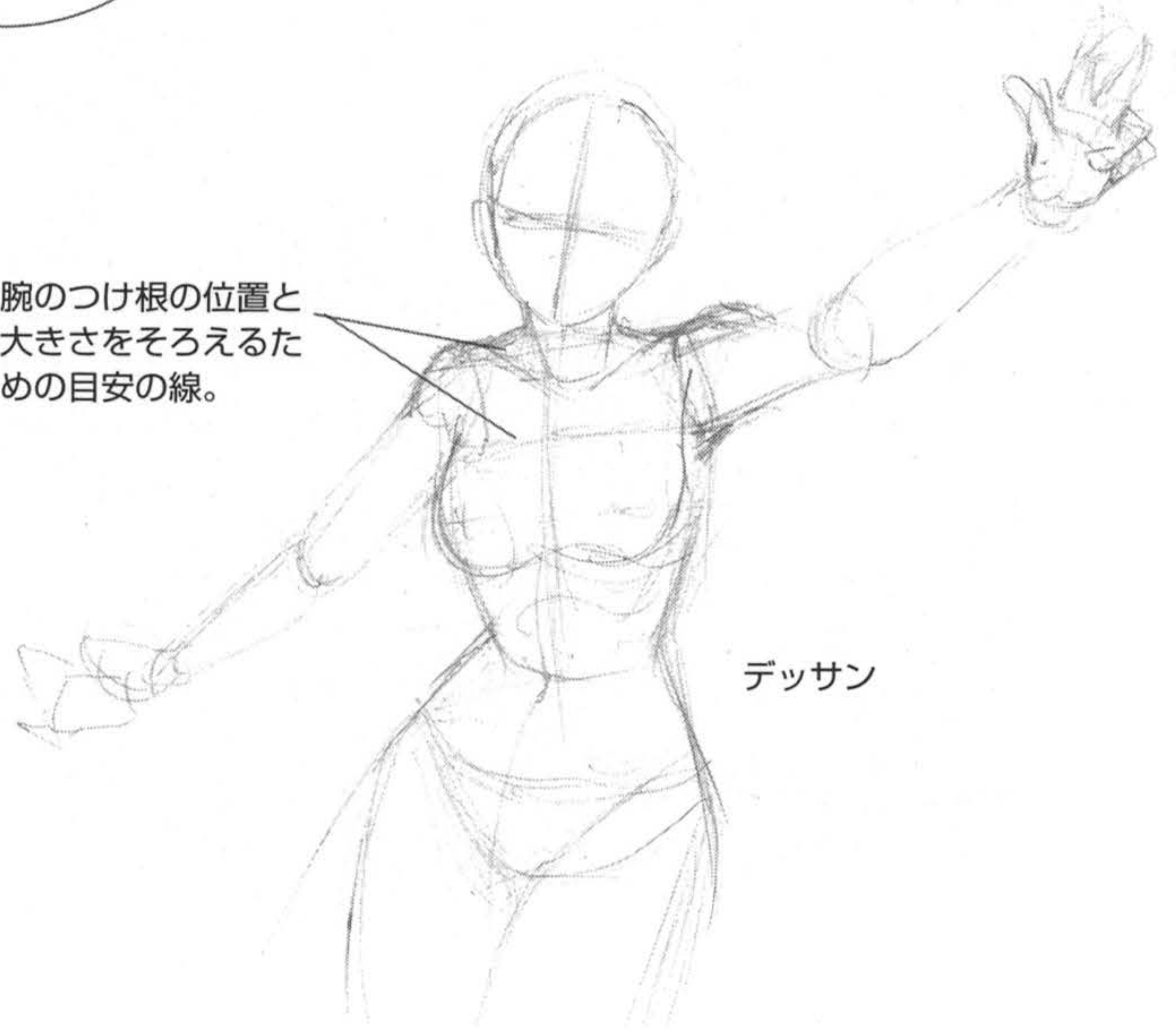
胴体に円柱状の腕がついているイメージです。

デッサン

通常アングル

腕のつけ根をとらえるだ円。だ円の大きさが腕の太さです。また腕の向きでだ円の角度は変わります。

フカン気味

腕のつけ根を略図的に描いたもの。

腕をナナメ前とナナメ後に伸ばしているポーズです。

腕のつけ根の位置と大きさをそろえるための目安の線。

デッサン

シンプルな脇表現。

アオリ

筋肉を強調して、構造的にとらえた場合。

フカン

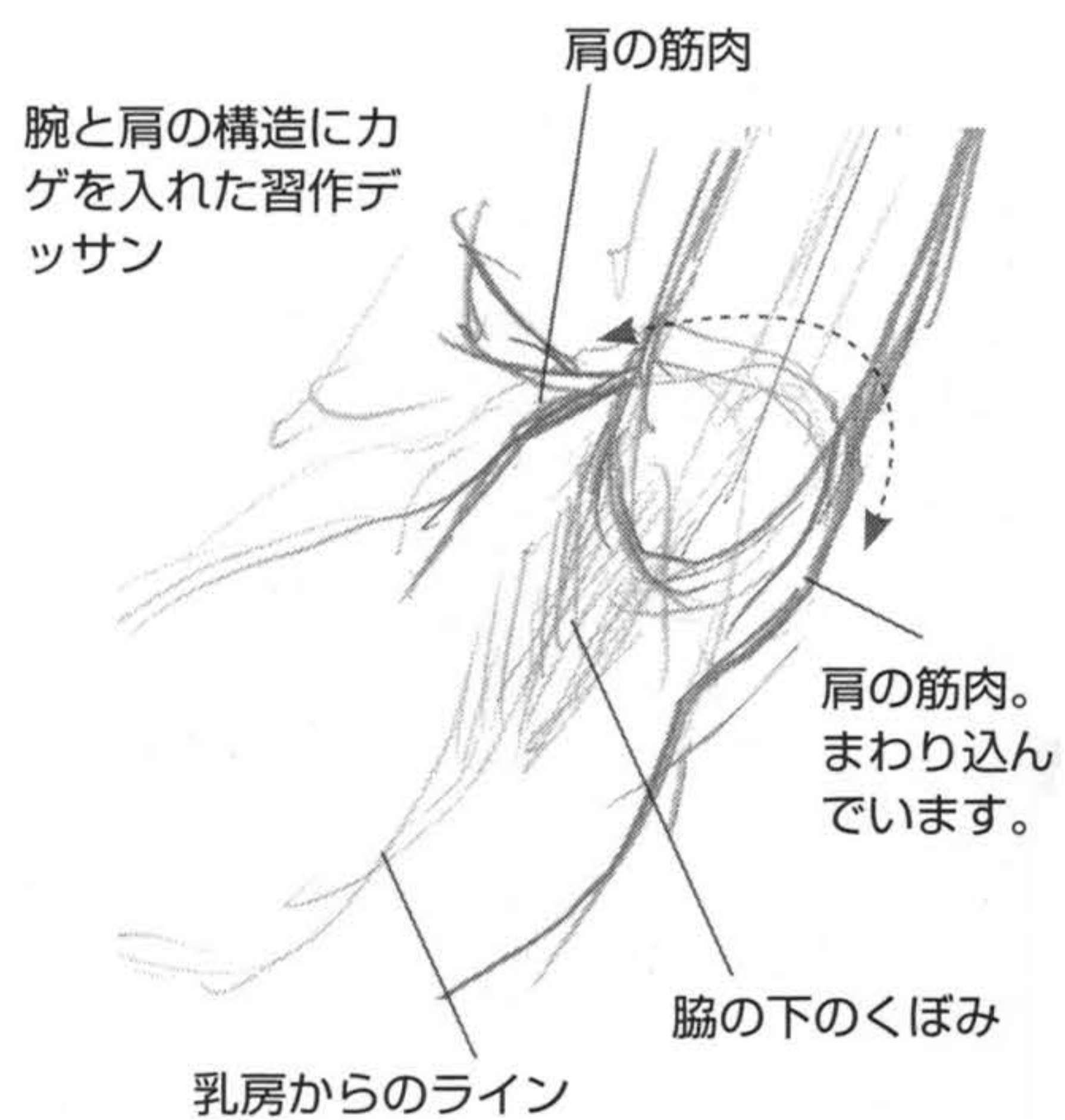
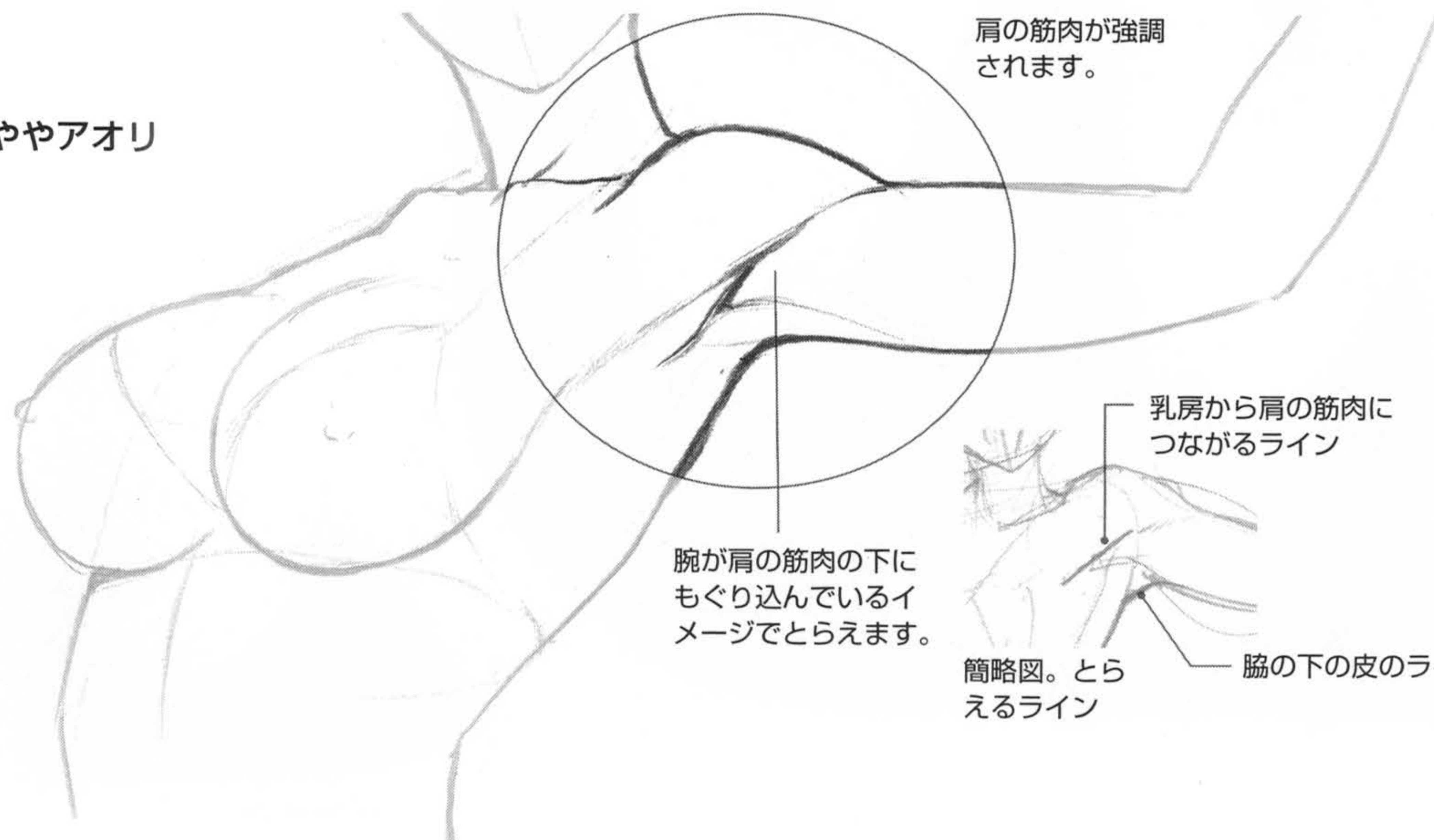
デッサン

つけ根っぽく見せるための、シワの演出表現。小さめのカットや体と腕の立体感を強調したい時は、こうした表現も OK です。

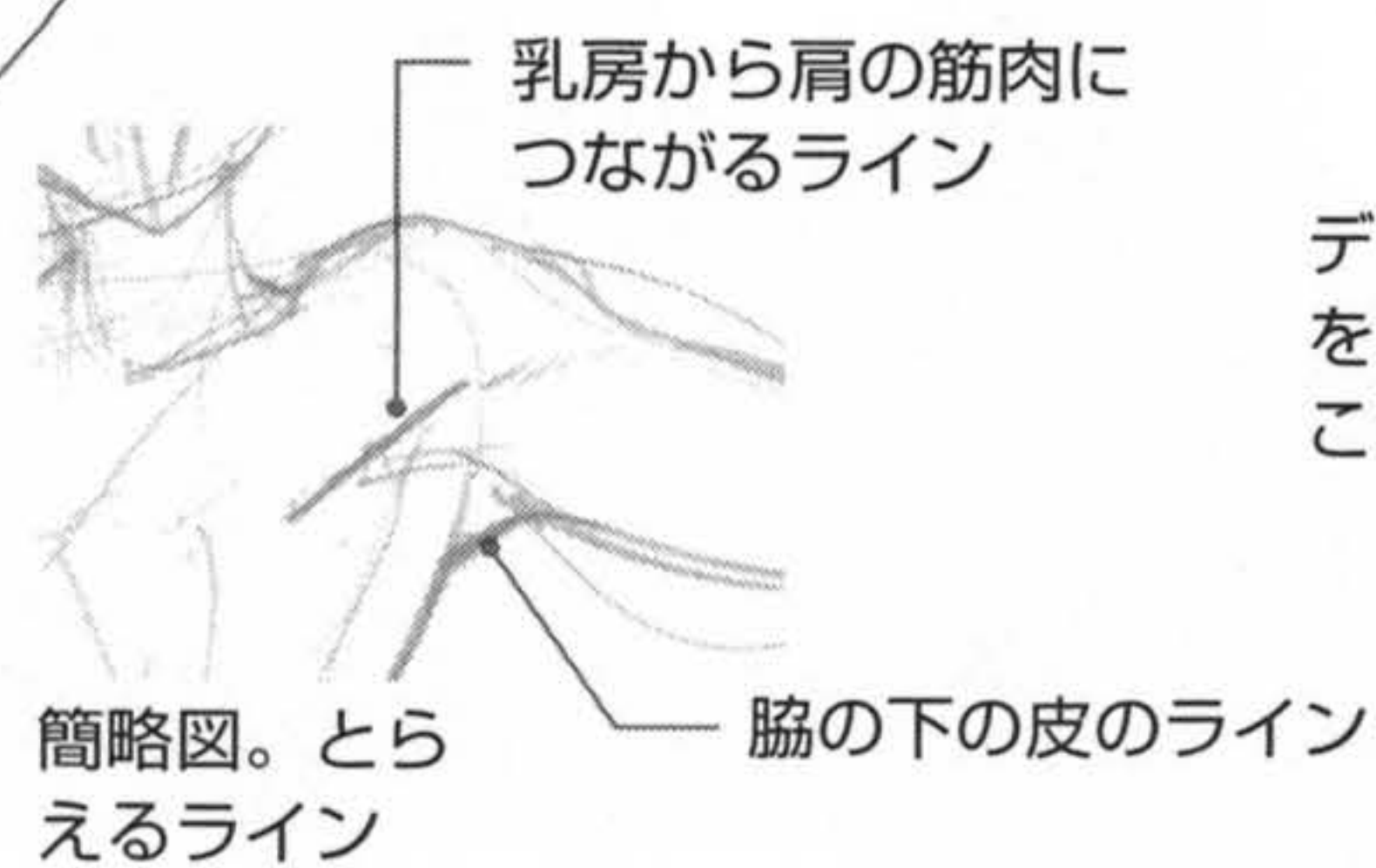
ややフカン

腕を下ろしたラフを描いて、腕のつけ根や、肩まわりの構造・雰囲気をとらえながら作画します。

このアングルは、とらえられる脇の下の起伏・筋肉ラインはわずかです。

腕を上げる前の状態

ややアオリ

肩の筋肉が強調されます。

腕が肩の筋肉の下にもぐり込んでいるイメージでとらえます。

簡略図。とらえるライン

デッサン。腕のポーズをつける前に、胴体にこだわりましょう。

肩の形に注目しよう

肩の位置、腕の
付け根部分

肩の筋肉の曲線が
美しく出るポーズ

横向き。通常
アングルです。

腕を下ろしている時のヒジと手首
の位置。腕のポーズは腕の長さを
確認しながらデッサンします。

● フカン

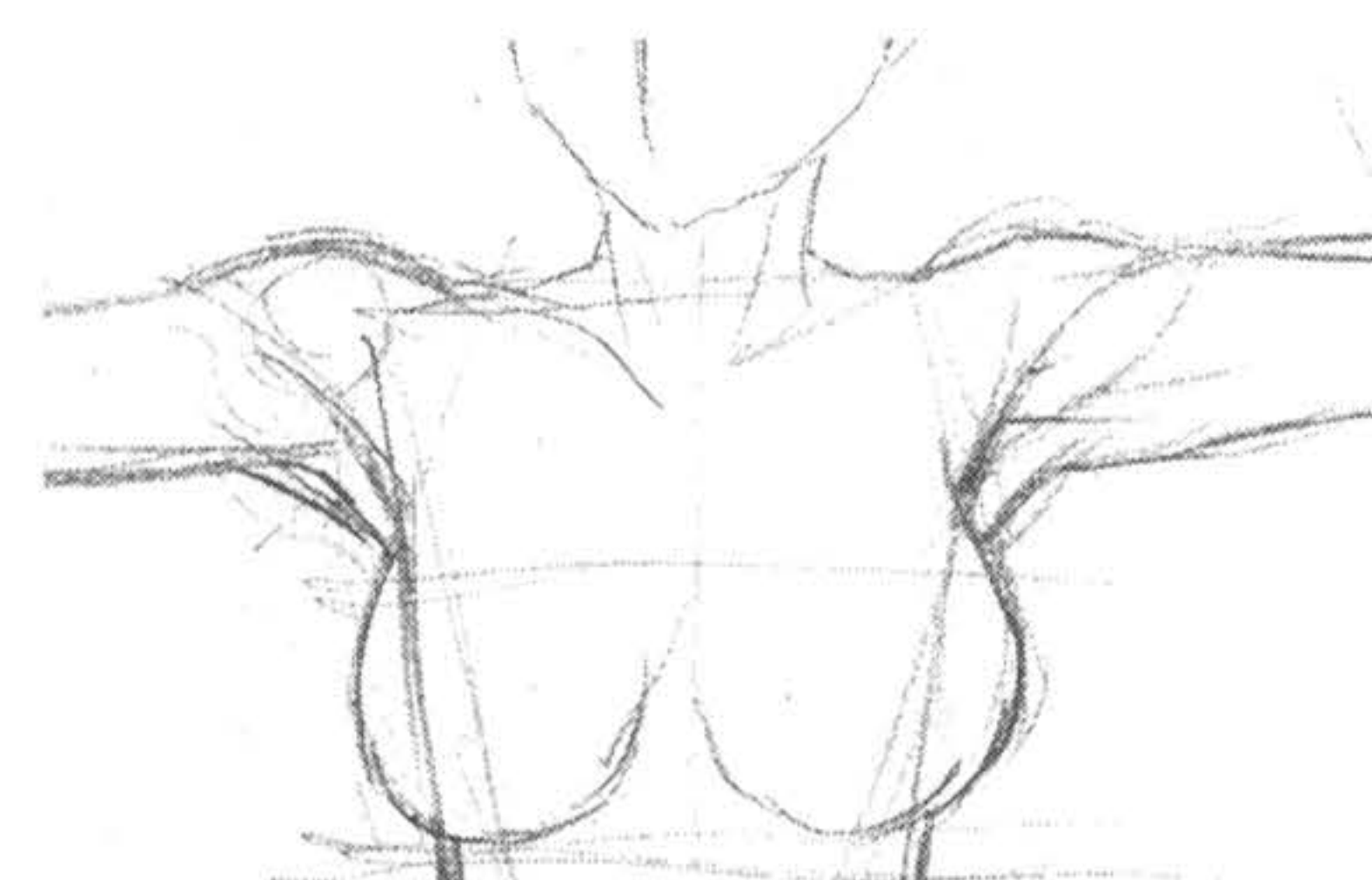
肩の筋肉の丸みがほと
んどで出ない合。

腕の動きに応じて、
肩の筋肉の丸みが出
てきます。

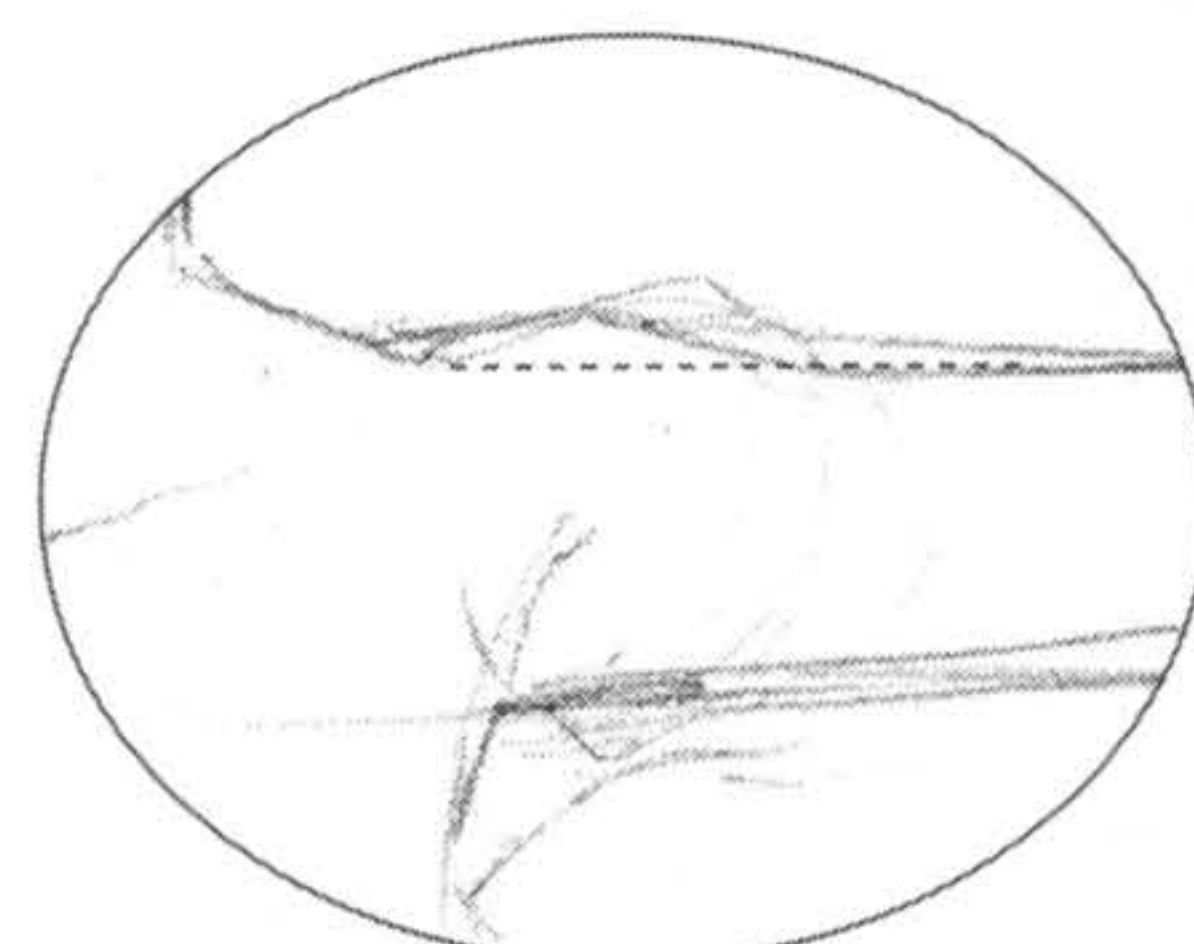
ナナメ向き、
腕を下ろして
立つポーズ

デッサン

ナナメ向き、
胸を反らせた
ポーズ

デッサン

肩の筋肉

横に上げる

デッサン。肩の筋肉と胴体のアタリのつながりをとらえましょう。

腕を主体にとらえ、肩の筋肉をほとんどつけない場合。

高く上げる

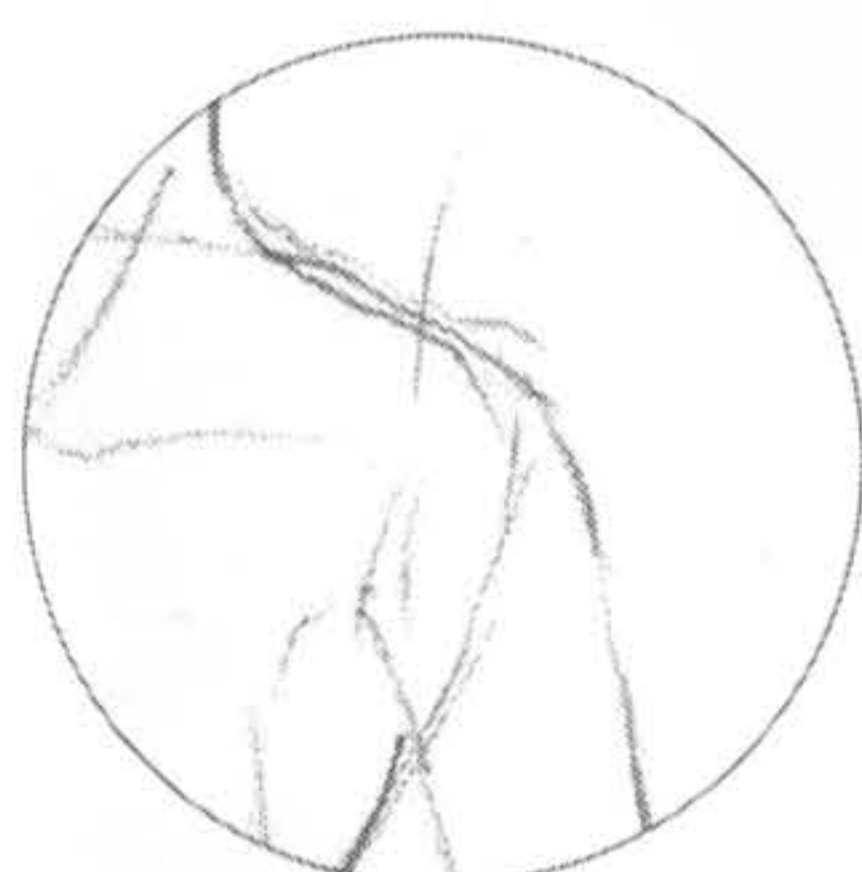
デッサン

デッサン。肩の丸い位置は、腕を下ろしている時より少し上がります。

ヒジ

腕を下ろしている状態に重ねてみたもの。鎖骨の変化にも注目しましょう。

ヒジが外に開いている場合（腕が斜め方向に上がっています）。肩の筋肉のまわり込みは見えません。

肩のつき方をとらえるラフデッサン

フカンのデッサン。ポーズを描く前に肩のつき方や胴体の確認で描く習作デッサンです。

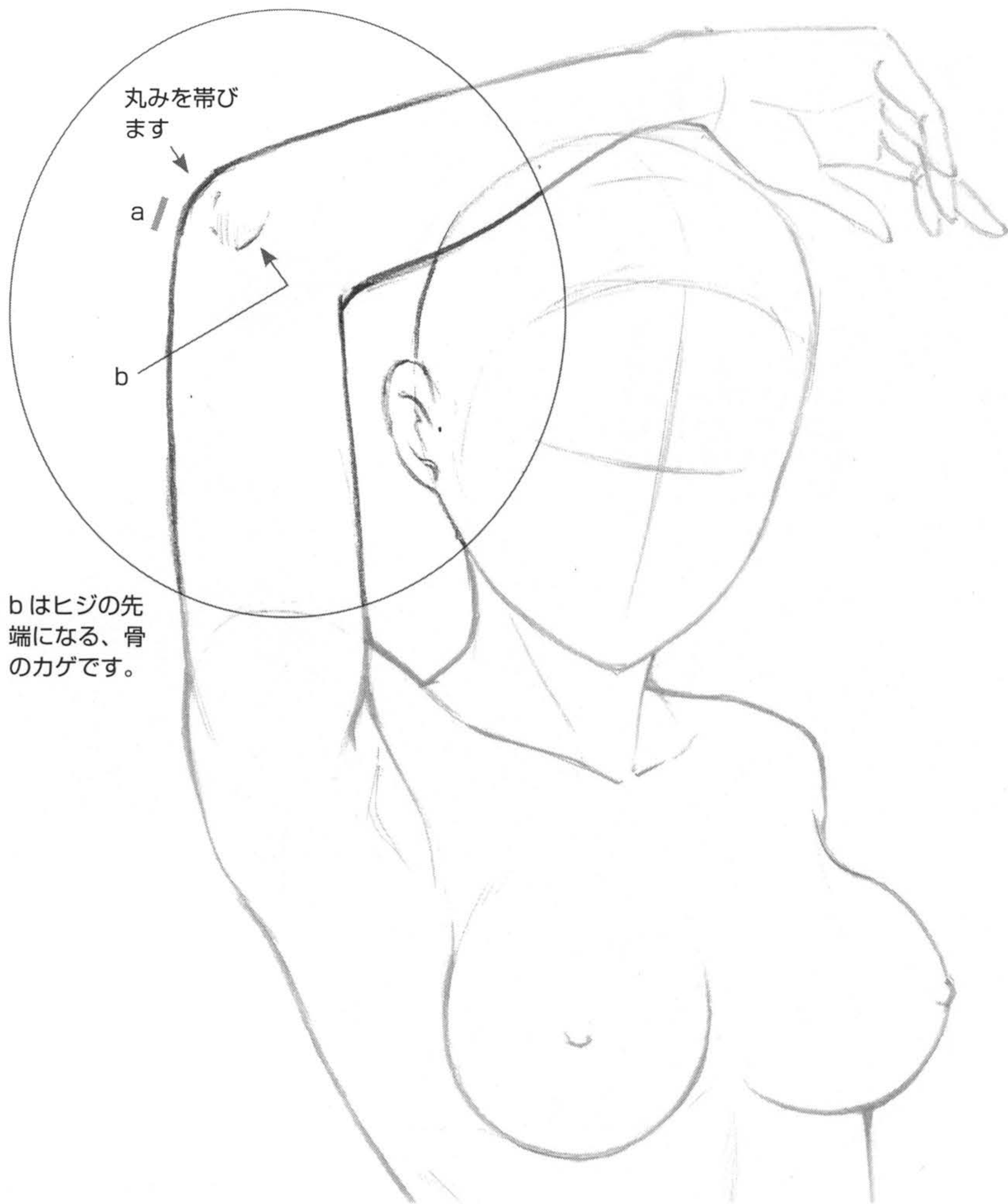
ヒジ

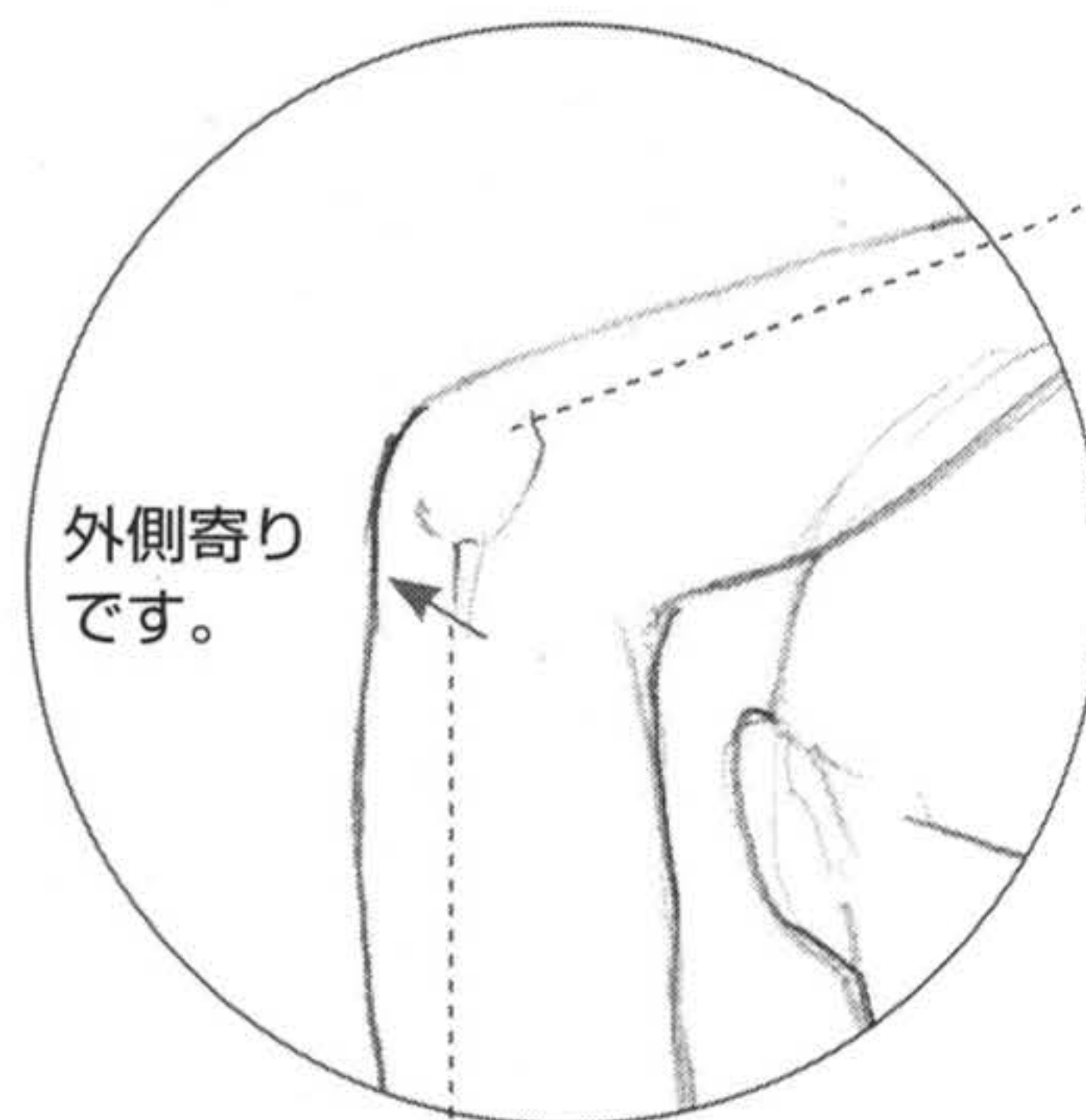
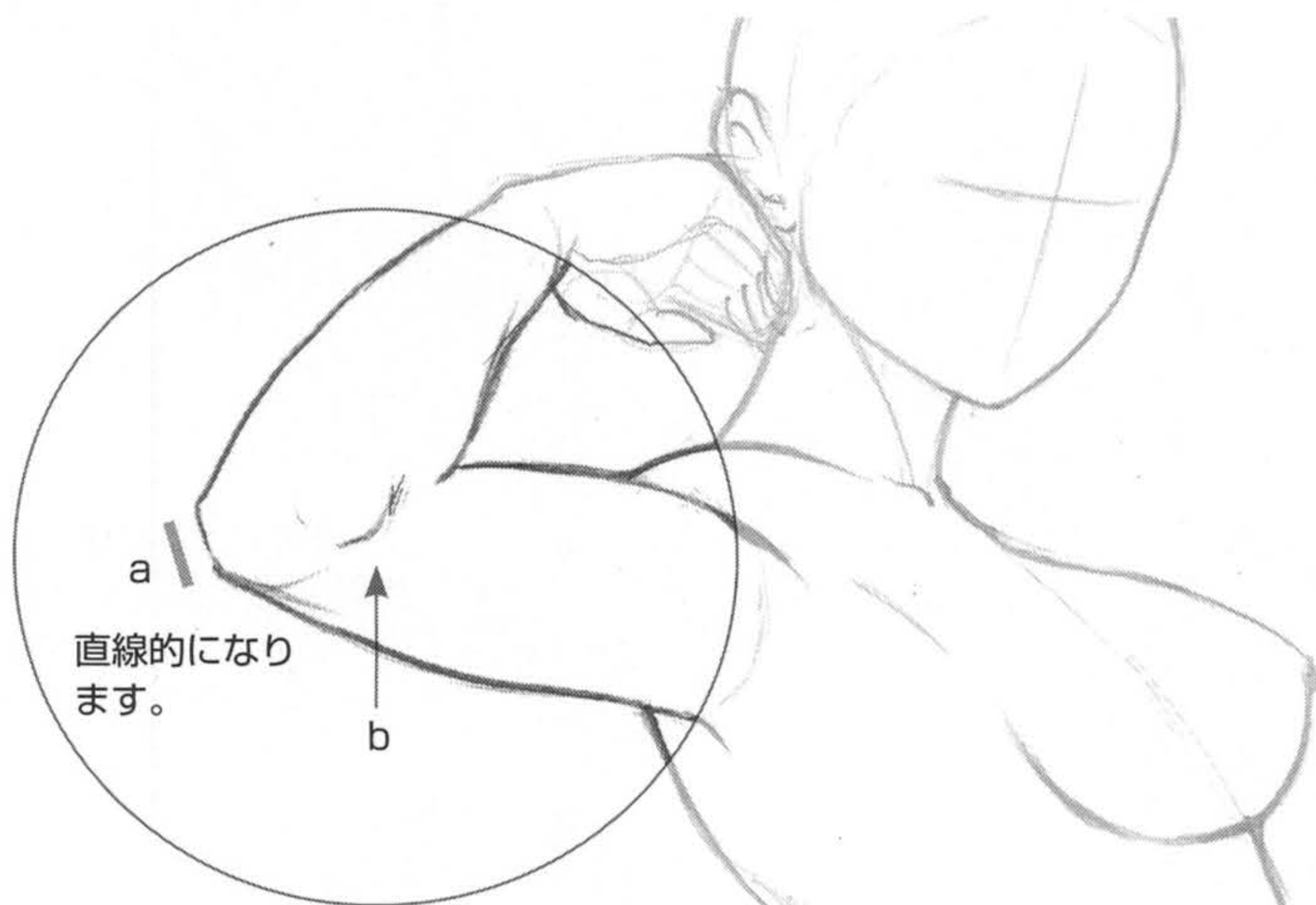
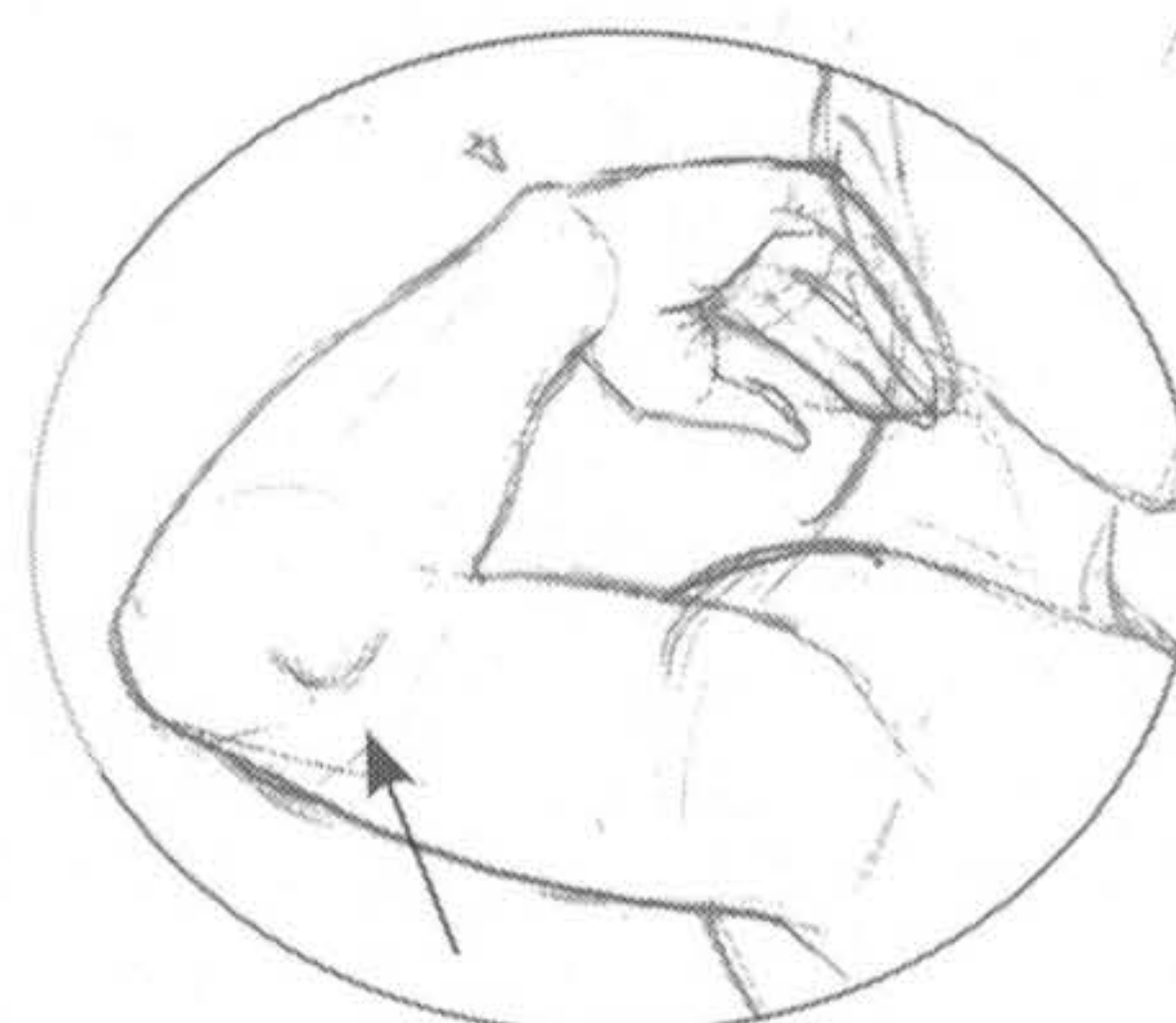
ヒジを閉じている場合。肩の筋肉が見えてきます。

肘 （ヒジ）

ポーズ別にヒジの形を観察しよう

ヒジの作画

ヒジを突き出したポーズを中心に、ヒジの形やヒジの表現を見てみましょう。

bはヒジの先端になる、骨のカゲです。

デッサン。関節の位置をとりながら描きましょう。

だ円状に描いてもOKです。

デッサン

bの半円状の曲線は、表面に浮き出した骨の「カゲ」です。光線によって、見え方が変わります。

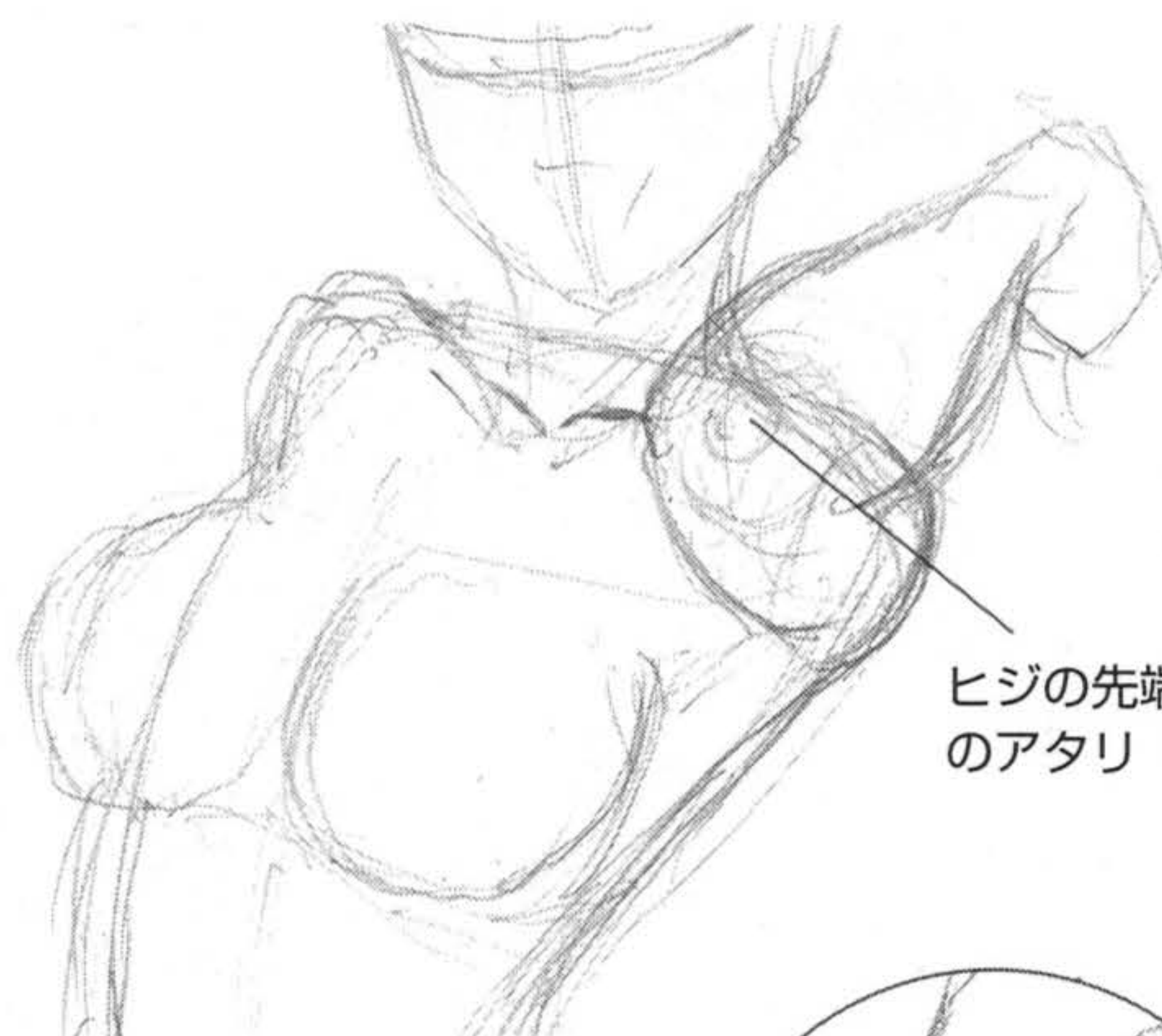
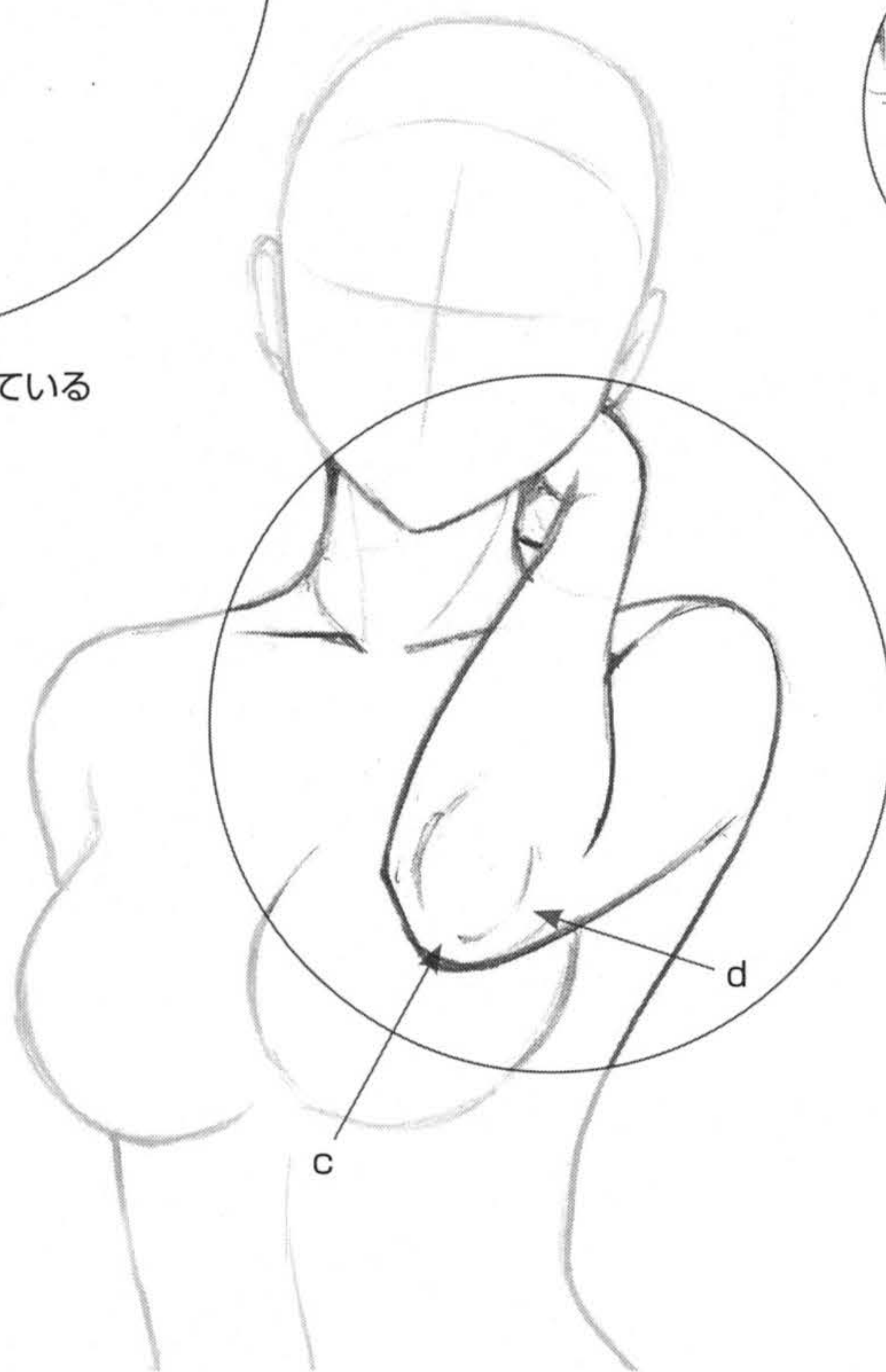
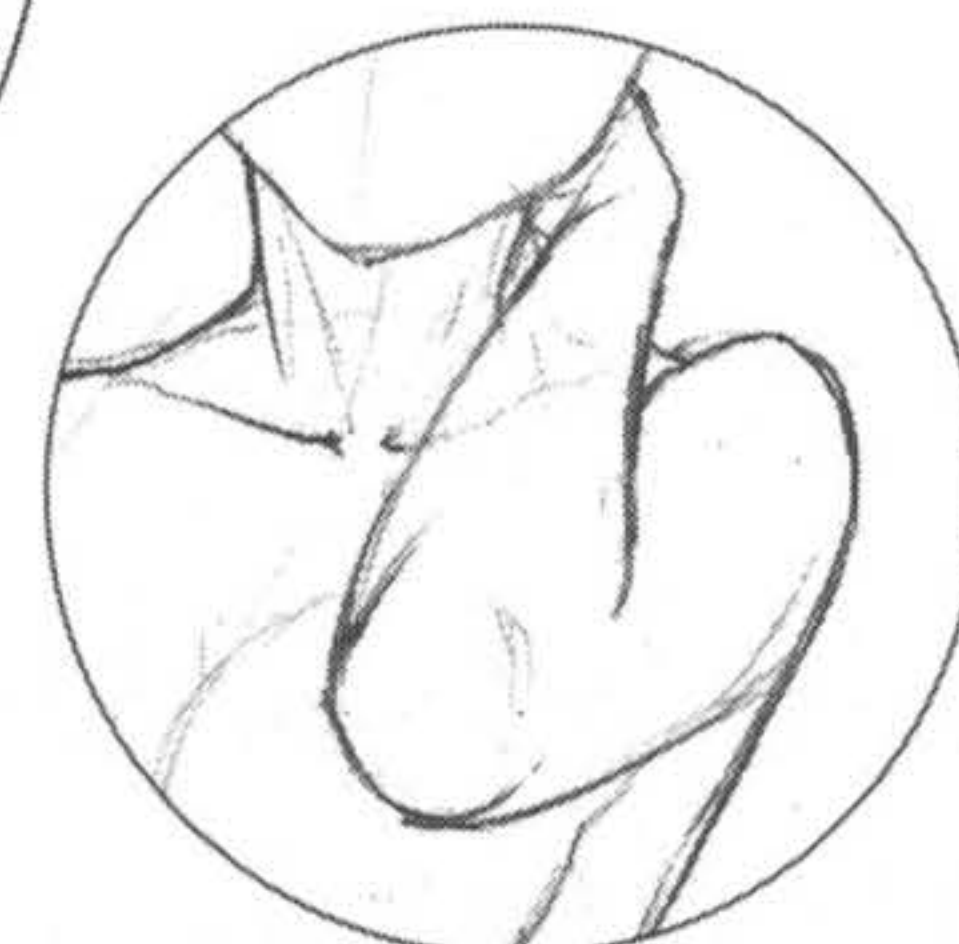
ヒジの先端部
のアタリ

d

c 正面を向いている
骨の下部

表現バリエーション。
簡略タイプ

d

c

表現バリエーション。
ヒジの硬さを強調し
たい時。

腕を前に突き出した時の脇とヒジ

手前に突き出された手を描く時は、手を顔のサイズくらいに描くと迫力が出ます。（遠近表現・広角レンズ効果）
ヒジは見えなくなり、腕の「くびれ」部分として表現します。

ヒジ部分。くびれで表現します。

肩の丸み

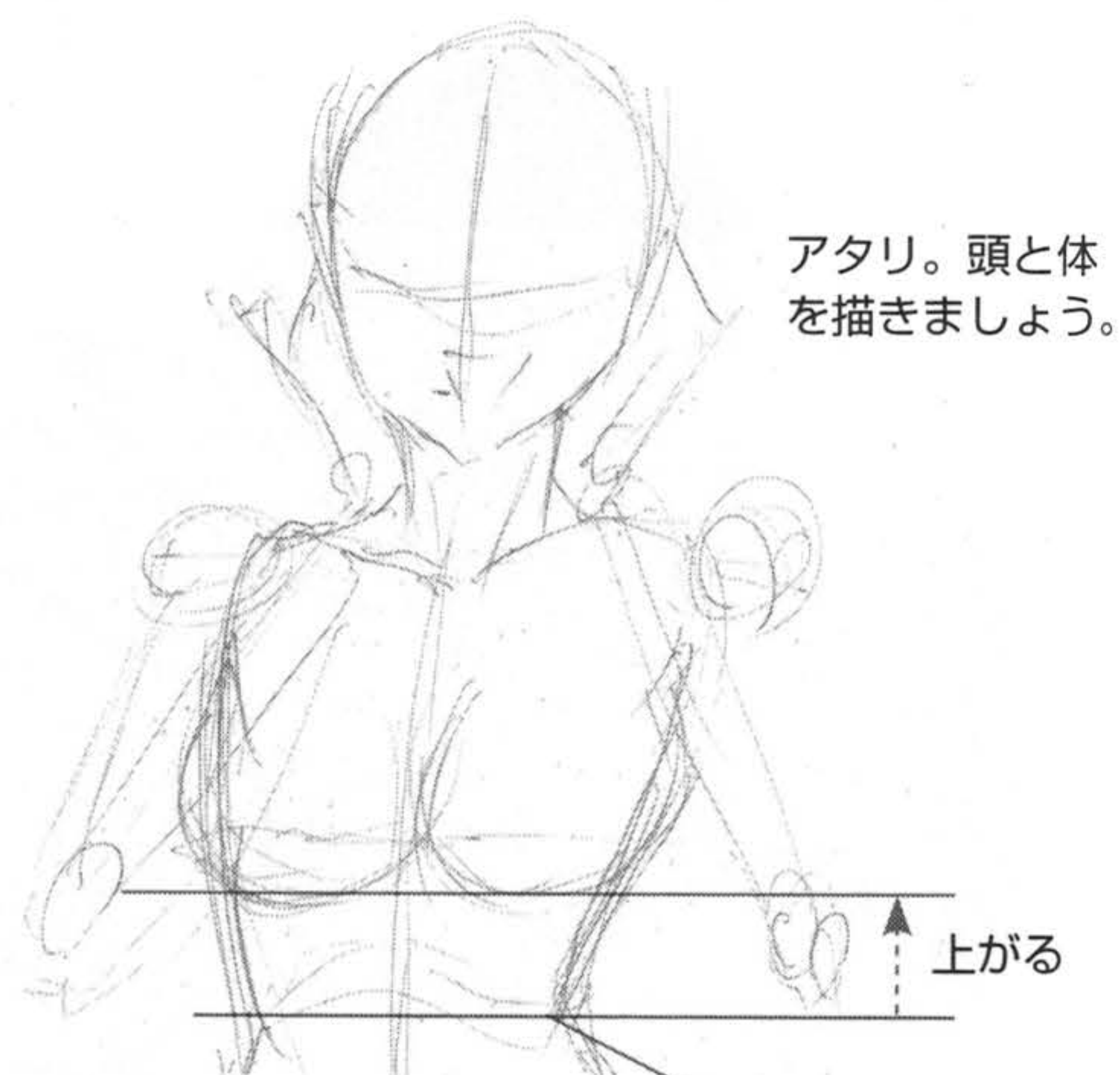
脇の下部分はとてもシンプルになります。

普通に写真を撮ると手はこのくらい小さく写ります。

● ヒジの先端に丸みを意識して
描くと良いポーズ

アタリ。頭と体
を描きましょう。

上がる

腰の位置。腕
を下ろすとこ
のあたりがヒ
ジの位置。

ヒジの位置を修正しながらデッサン

● ヒジの先端を尖らせるイメージで
描くと良いポーズ

●ヒジの骨のカゲ表現

上げる

前に

イメージラフ

骨のカゲ

骨のカゲ

デッサン

ヒジの骨のアタリ。丸く位置をとります。

手首

左腕

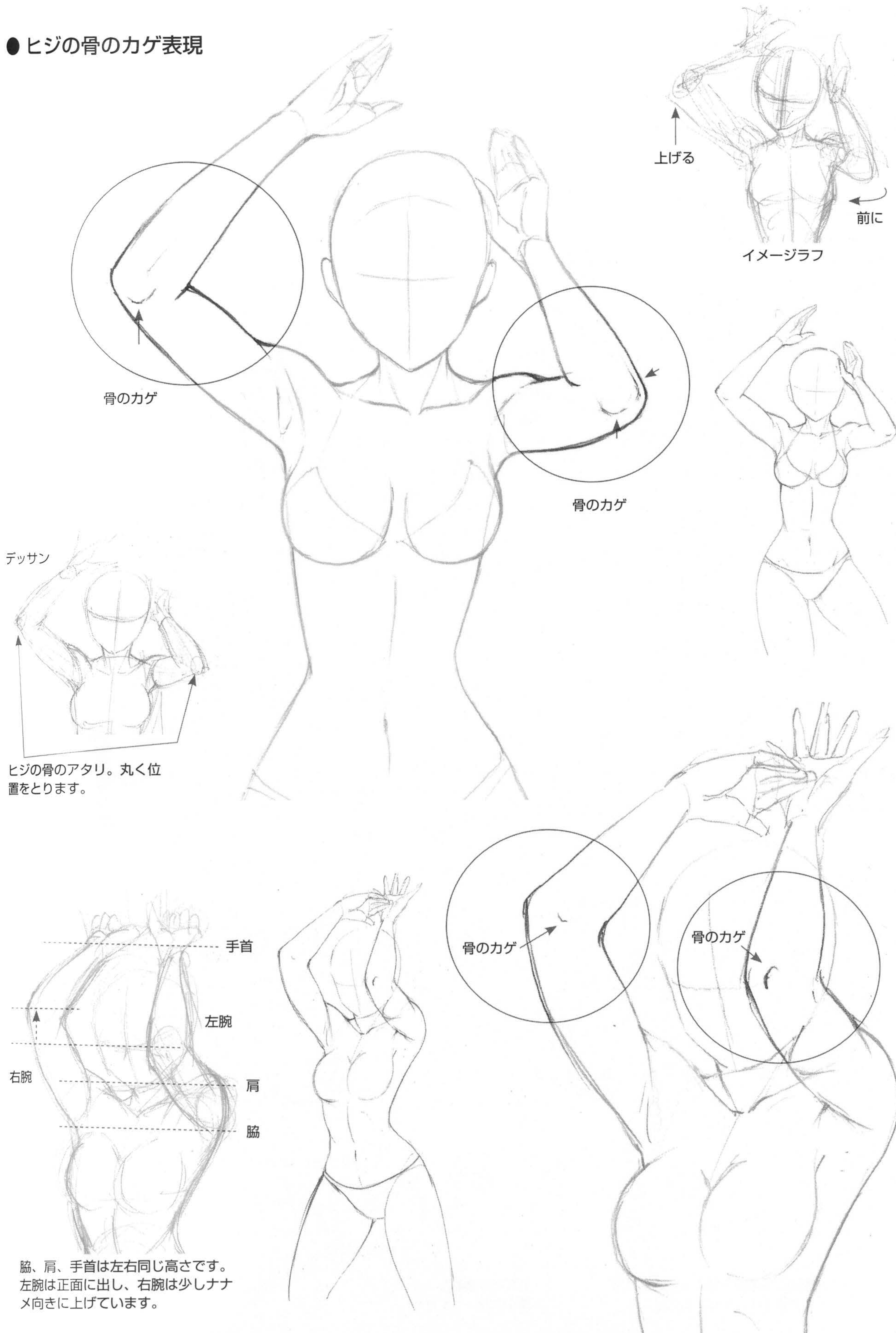
右腕

肩

脇

脇、肩、手首は左右同じ高さです。左腕は正面に出し、右腕は少しナナメ向きに上げています。

骨のカゲ

骨のカゲ

腕

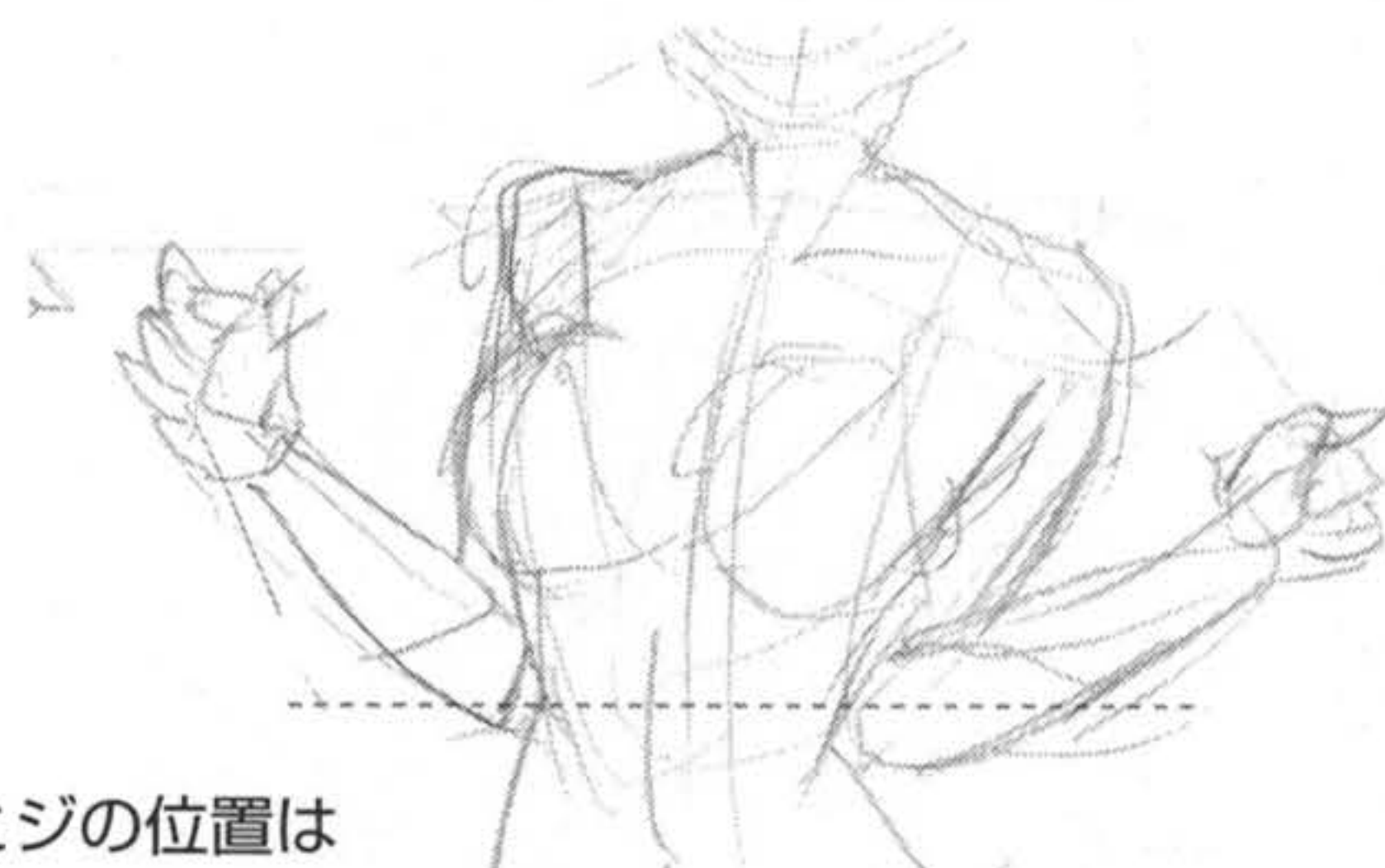
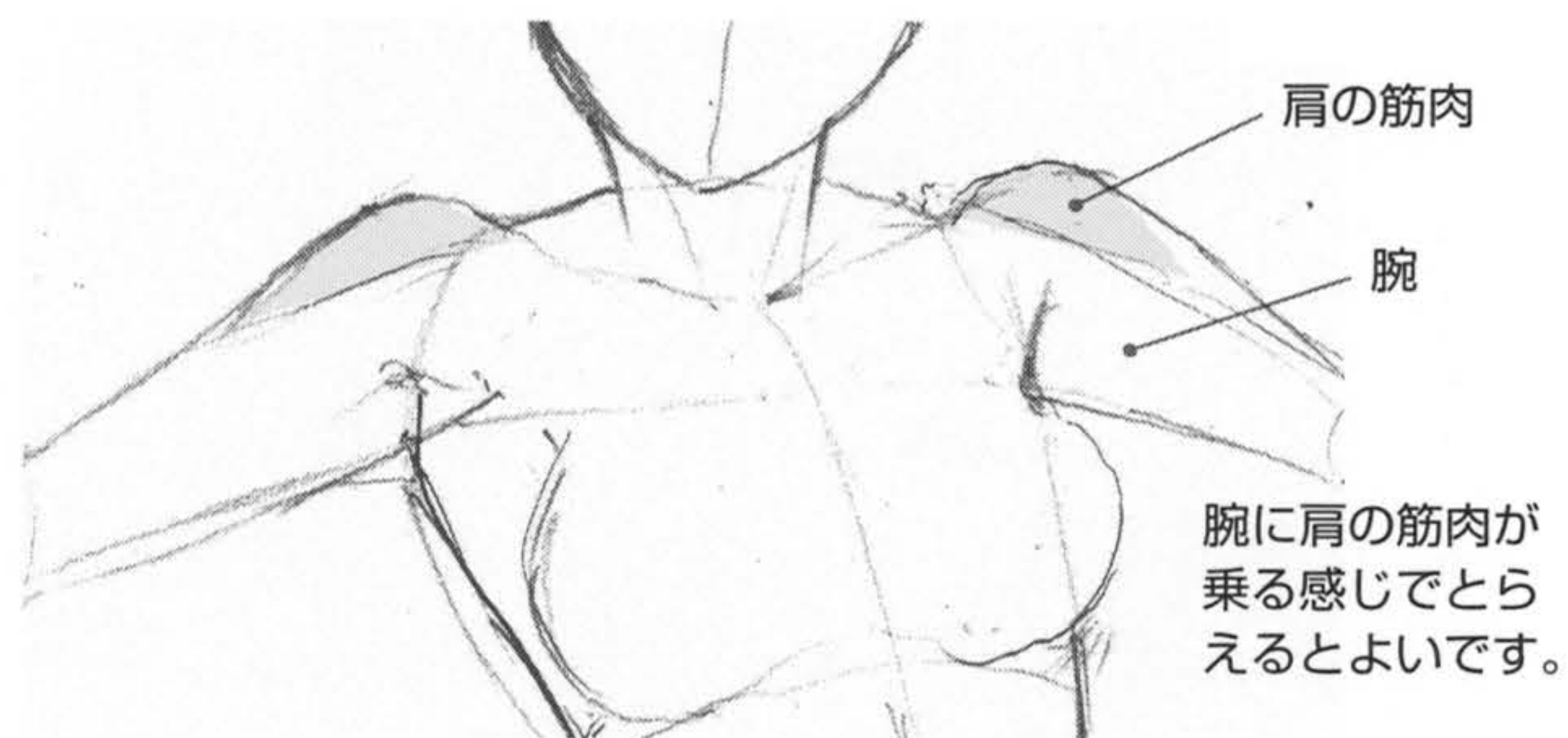
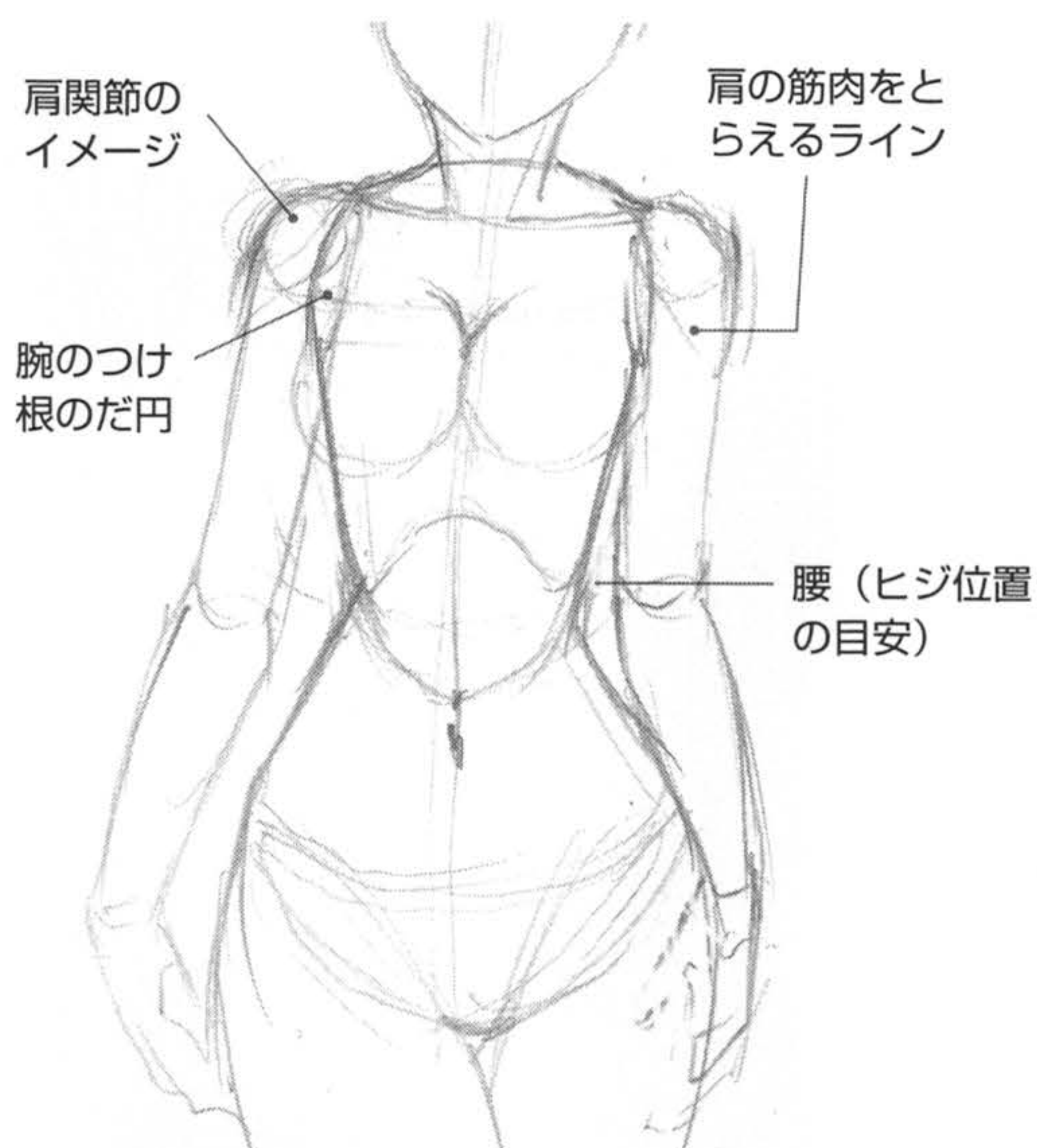
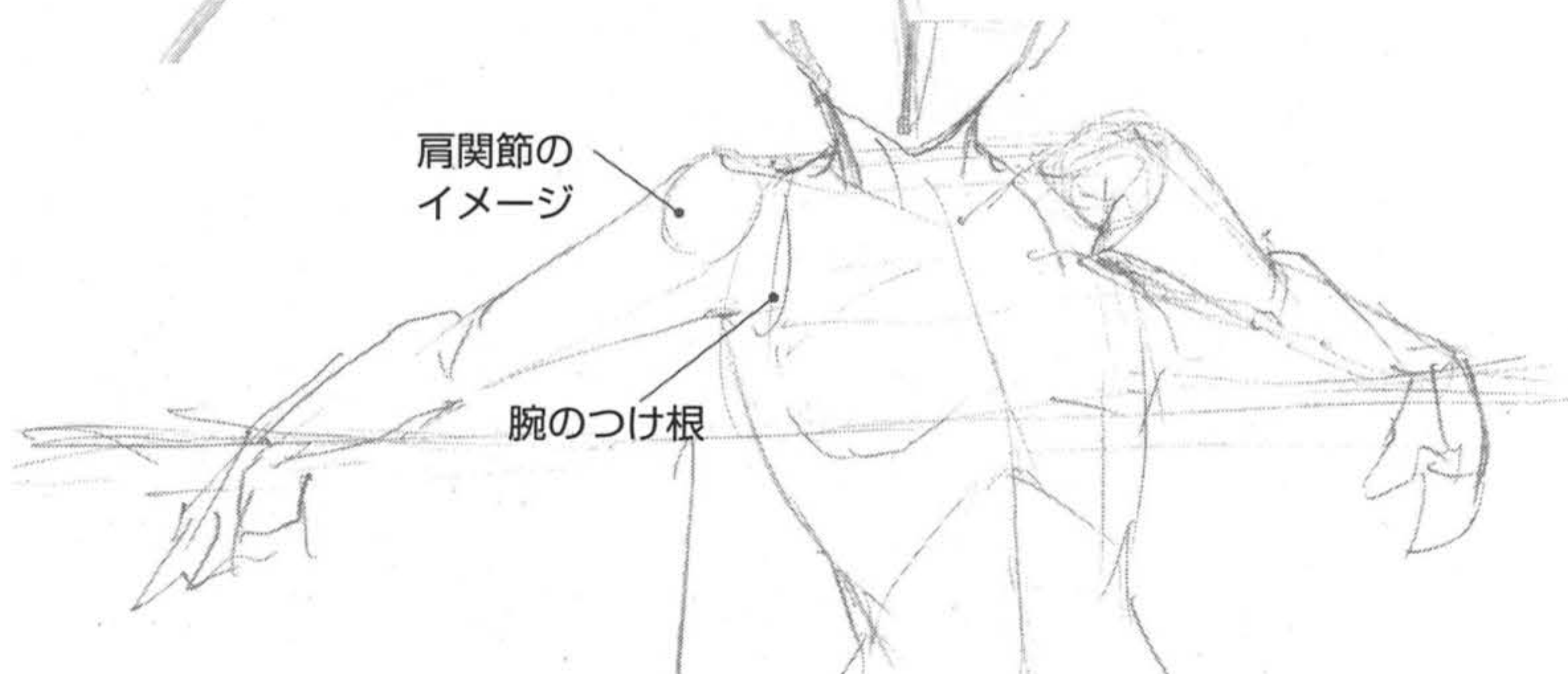
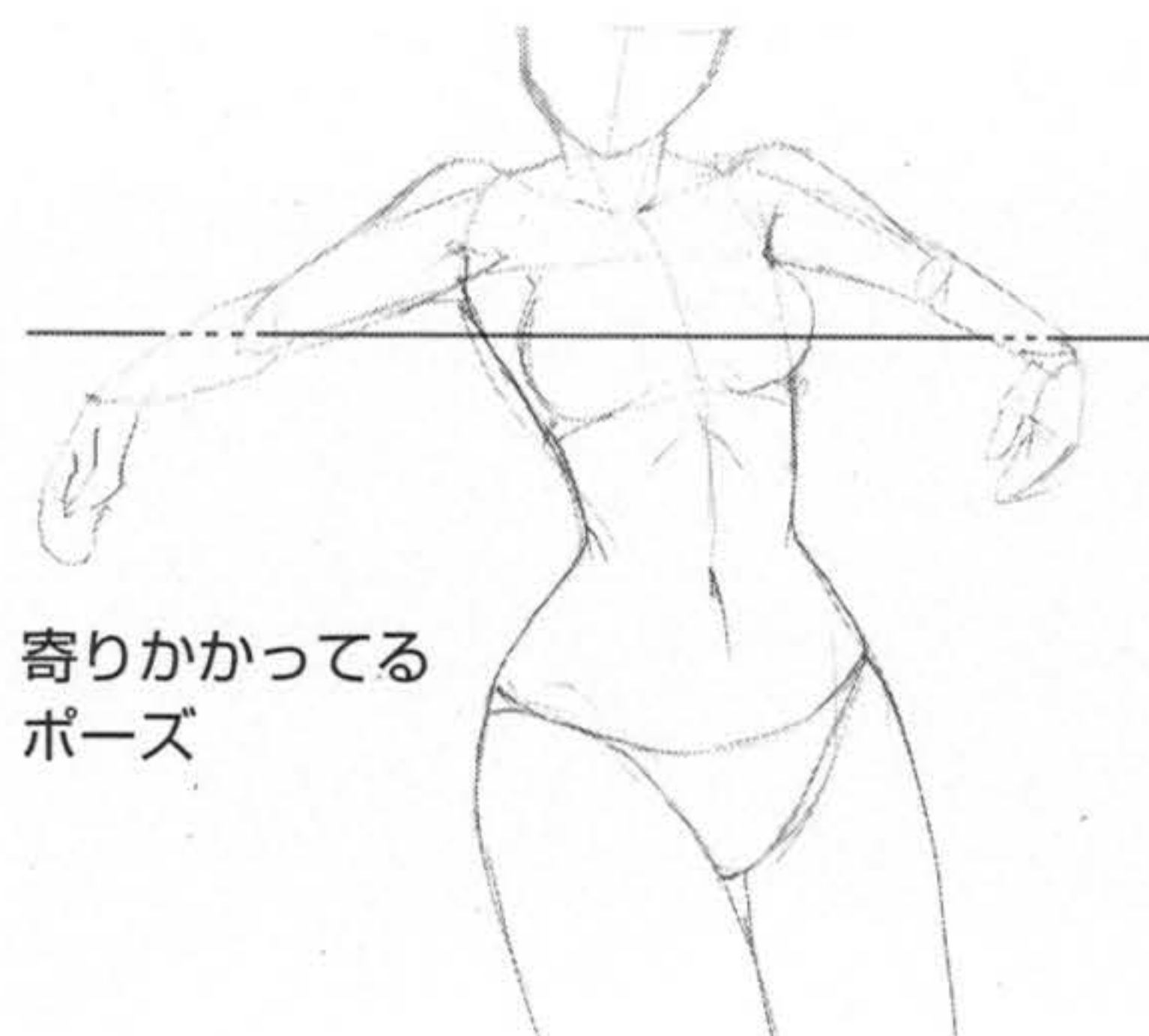
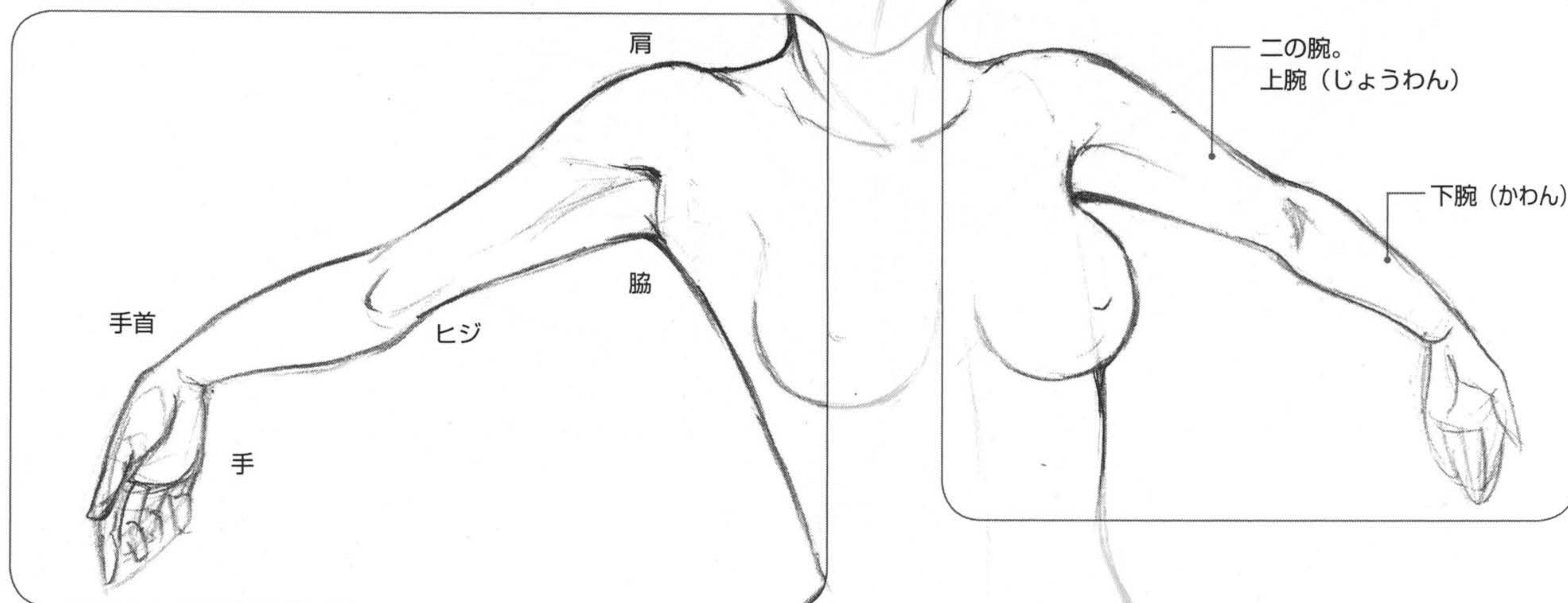
美しい腕のラインを描こう

腕の作画

腕を構成するパーツと名称

肩と上胸部の構造を基盤にして描かれたボディデッサン

腕に肩の筋肉が乗る感じでとらえるとよいです。

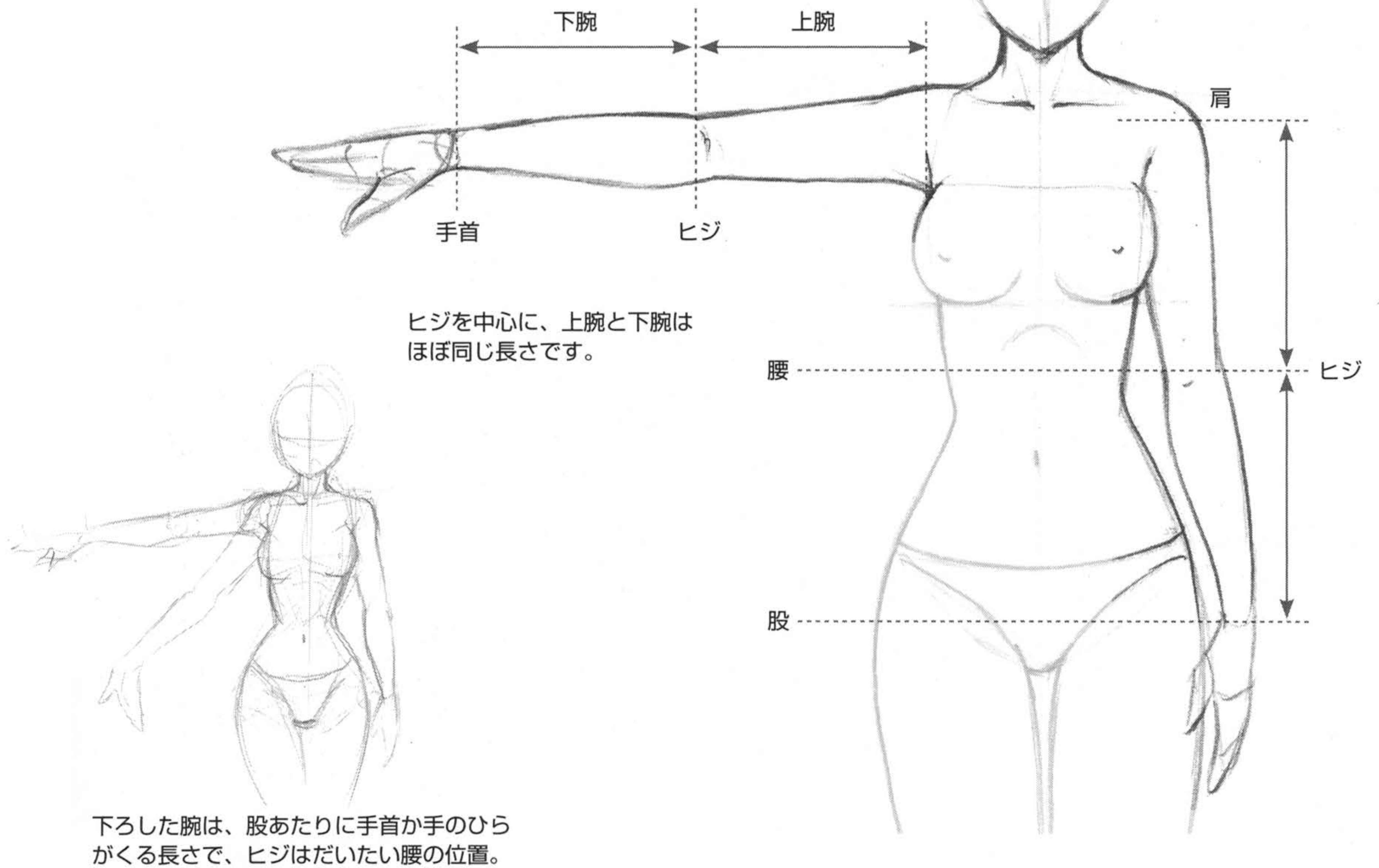
ヒジの位置は腰あたり

胴体や腕の長さのデザインしだいでは、理屈通りに描いてもバランスが変に見えることがあります。

長さとラインの特徴

一般的な、胴体と腕の長さの関係

下腕
上腕
肩
手首
ヒジ
腰
ヒジ
股

ヒジを中心に、上腕と下腕は
ほぼ同じ長さです。

下ろした腕は、股あたりに手首か手のひら
がくる長さで、ヒジはだいたい腰の位置。

● 腕のラインの変化

横に伸ばした腕。手のひらの向きに応じて、
腕のラインは変わります。

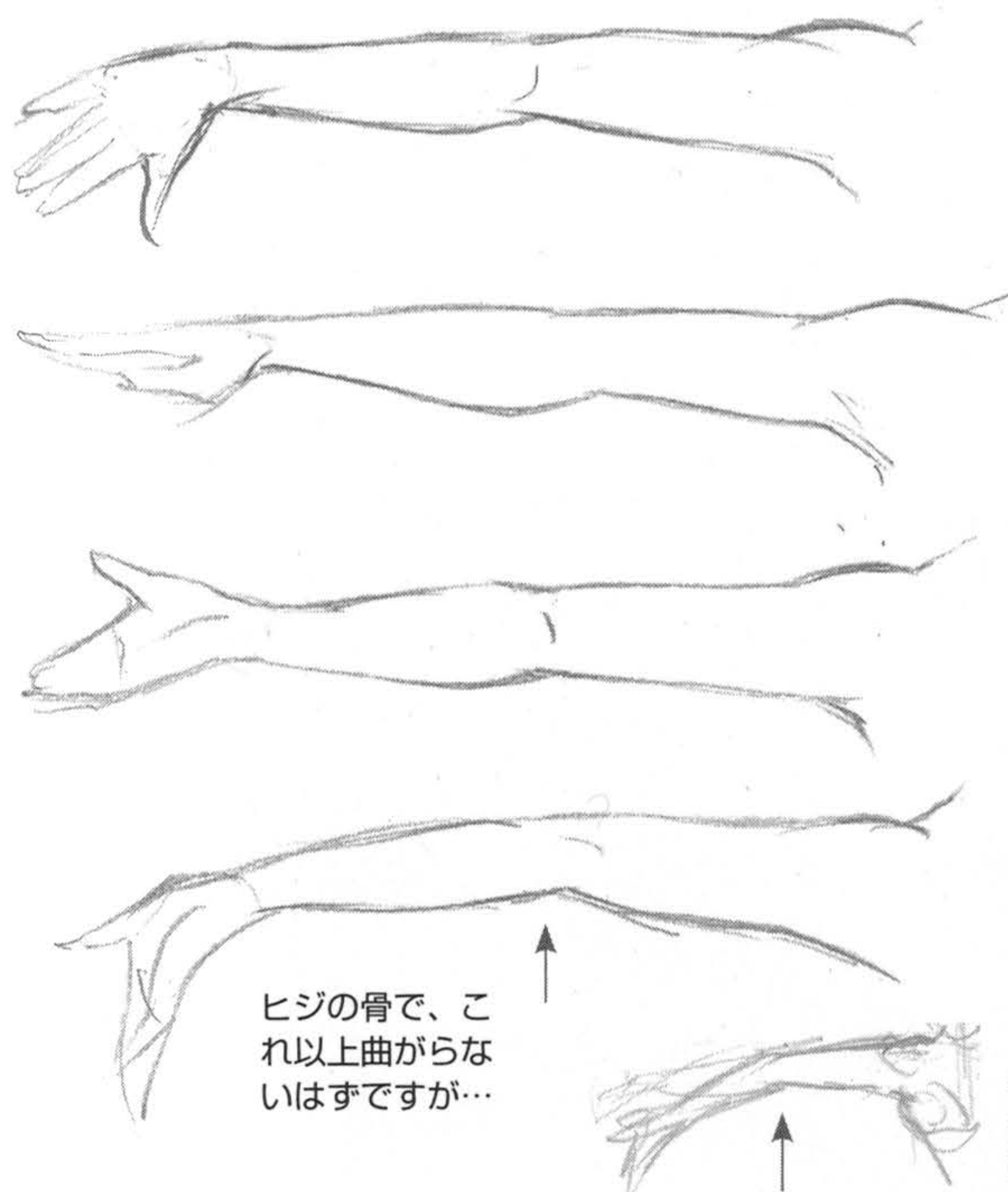
ヒジの骨で、こ
れ以上曲がらな
いはずですが…

このくらい
曲がる人も
います。

**腕のラインは二段階で
細くなる**

2 ヒジから手首に
向けて細くなる

1 肩からヒジに向けて
細くなる

肩、ヒジ、手首の位置を
とらえて描きましょう。

腕の動きと肩

肩は腕と胴体の接続ポイント。
胴体をとらえるのが、肩、腕を描く第一歩です。

● 胴体をとらえよう

胸を張る…両肩を後ろに引いたポーズ

パーツとしての肩の丸みがほとんど見えない構図です。

背中側のラインは胴体の厚みの違いで2タイプあります。

A. 胴体が厚いタイプの場合

B. 細身、スレンダータイプの場合

● 肩の曲線の特徴

普通に腕を下ろしている場合

丸いシルエット

腕を後ろに引く

丸さに、肩の筋肉らしさが現れます。

波線状のライン

腕が後ろに引かれることで、筋肉のラインが現れてきます。

腕のつけ根はだ円でとらえます。腕本体の根本として利用します。

腕のつけ根のだ円は、服の袖つき部分をイメージしてもOK。服飾的にはアームホールといいます。

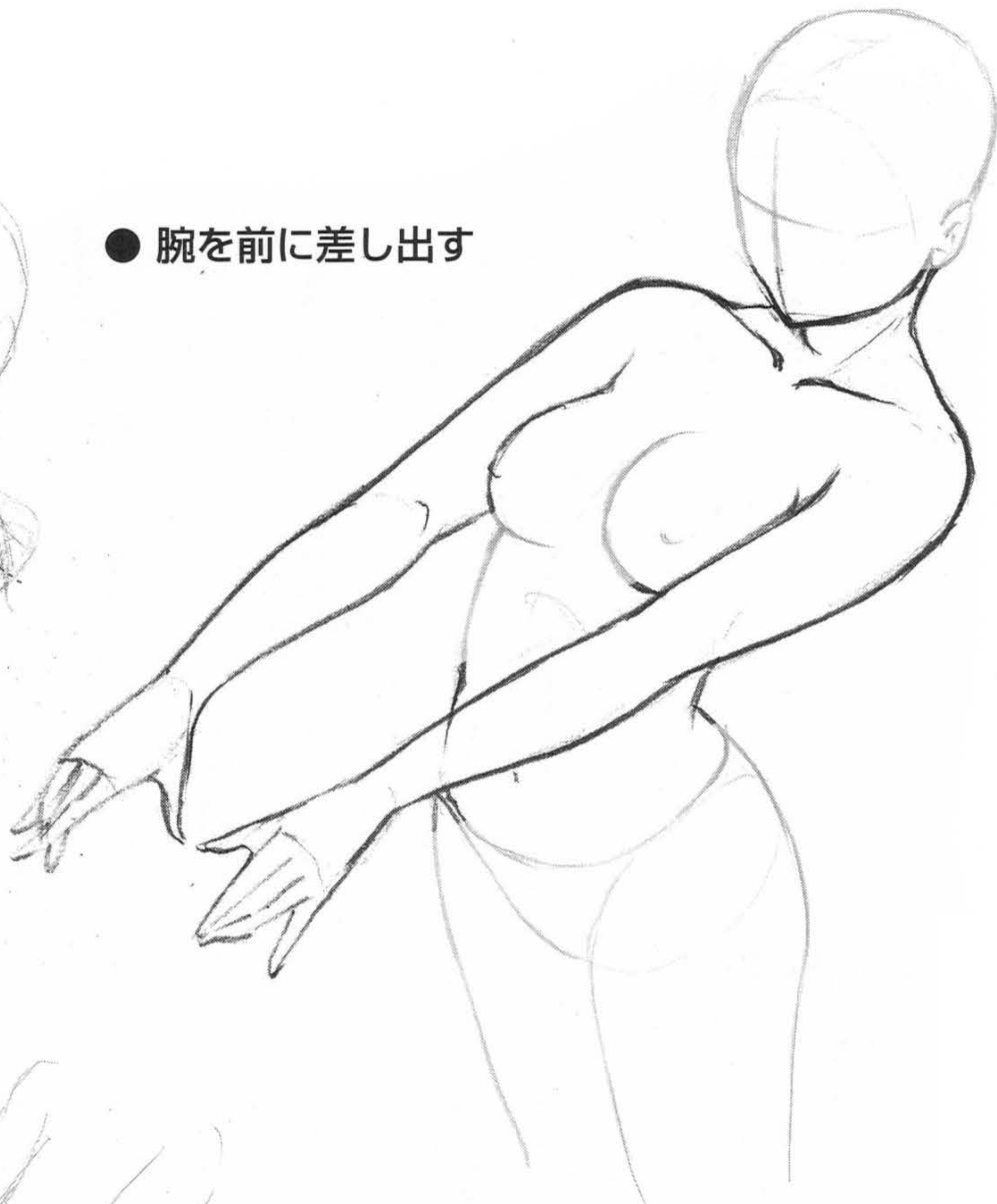
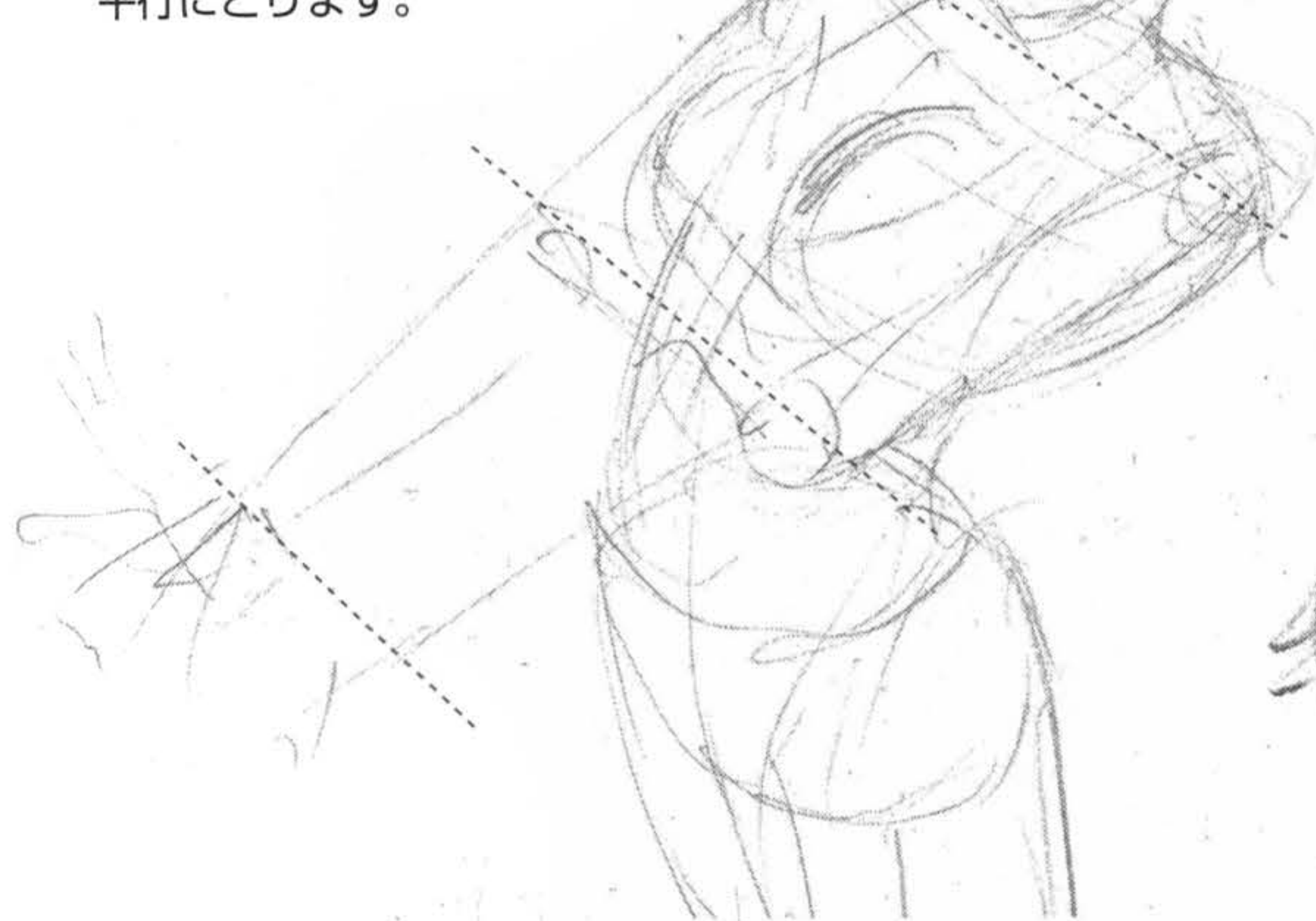
肩の筋肉で、腕の太さのイメージが変わります。子どもっぽいキャラは少なめ、大人ふうキャラは豊かに肉づけしましょう。

実際には肩関節の位置は動きませんが、感覚的に○でとらえた関節が後ろに引かれる、というイメージでアタリをとってもOK。

腕のポーズに学ぼう

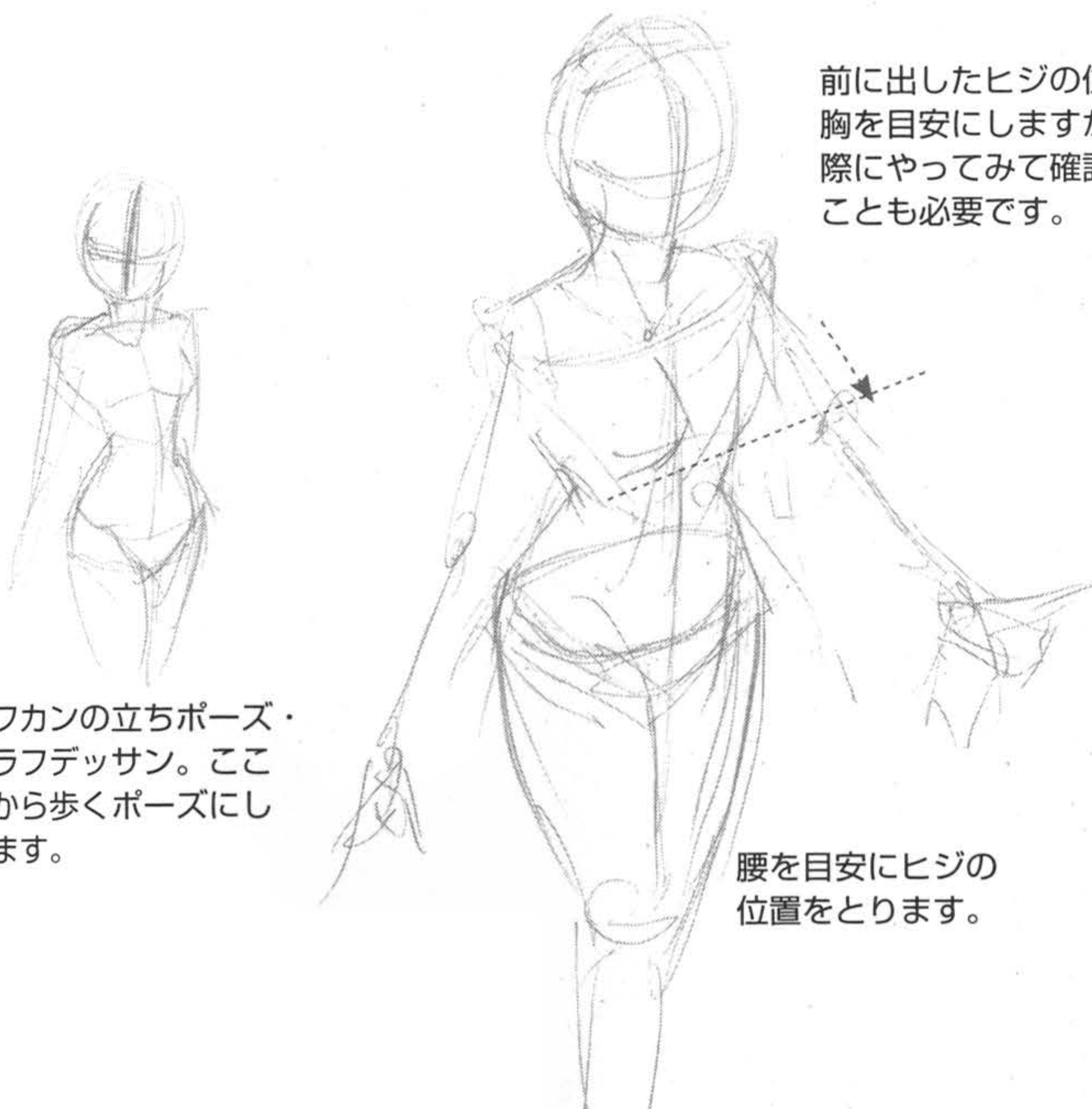
伸ばした腕

● 腕を前に差し出す

両肩、両ヒジ、両手首を平行にとります。

手のひらを上に向けた場合。腕のラインが変わります。

手首を下に曲げた場合

● 歩く

前に出したヒジの位置は胸を目安にしますが、実際にやってみて確認することも必要です。

フカンの立ちポーズ・ラフデッサン。ここから歩くポーズにします。

腰を目安にヒジの位置をとります。

腕を交差させる

肩を傾けて片腕をつかむ

参考：普通にしている時

肩ラインの傾きにあわせてアンダーバストラインもナナメにとっていますが、仕上がりでは乳房はこんなに傾けないほうが自然に見えます。

重ねてみた場合。ほんのちょっとの上げ下げです。

肩を上げる前の位置

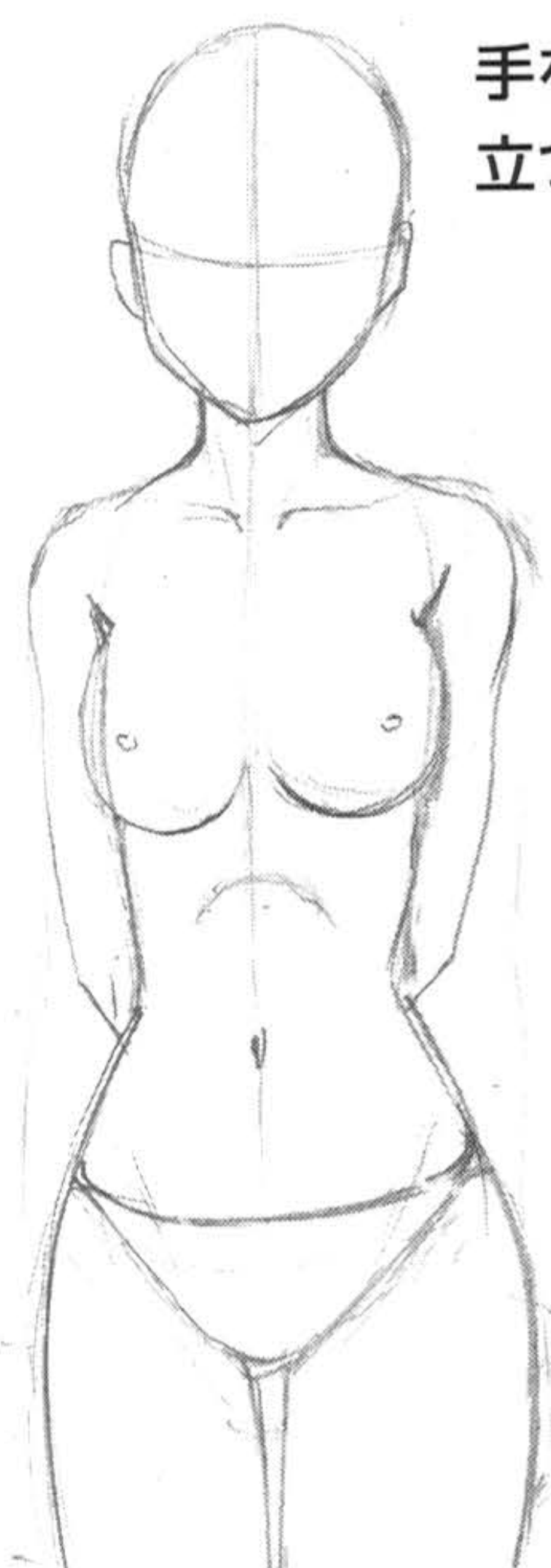
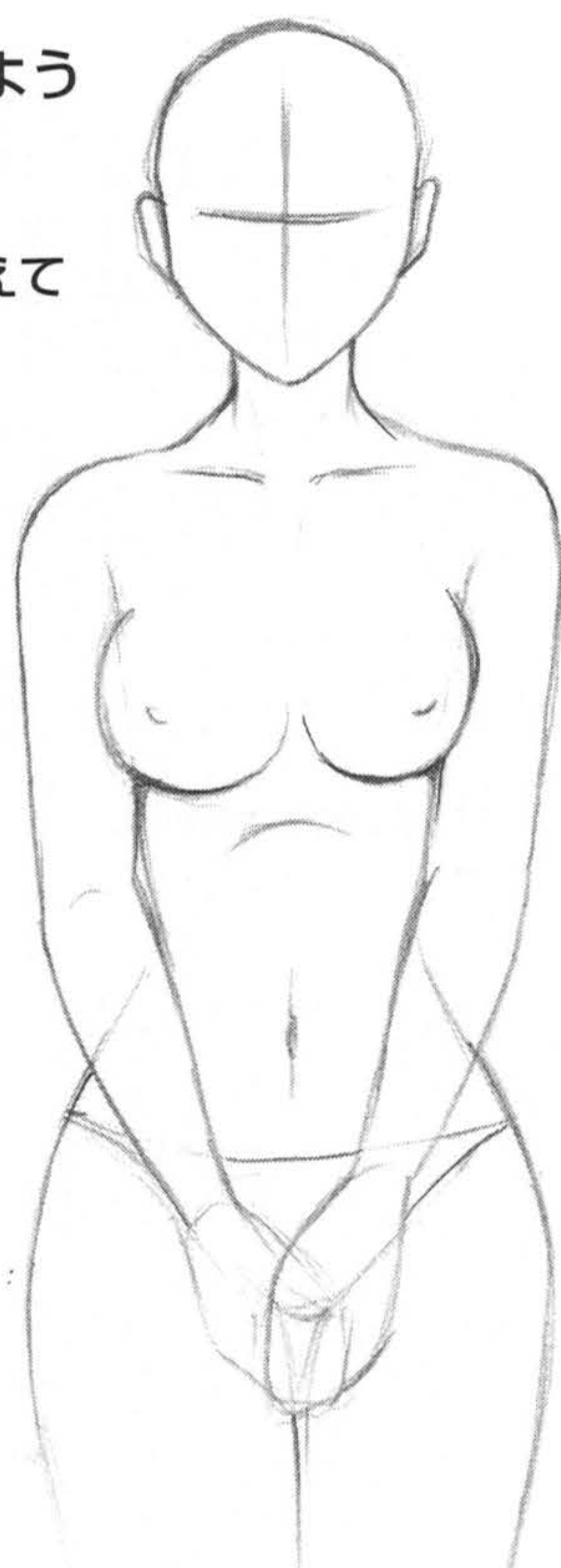
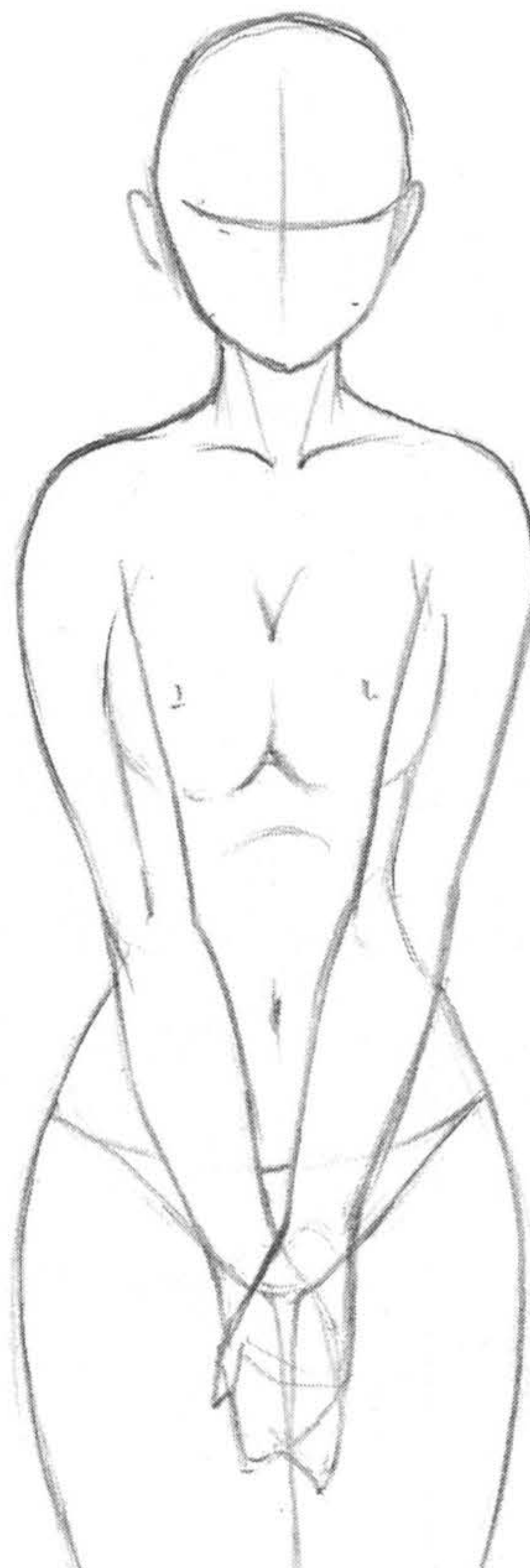
アンダーバストの目安

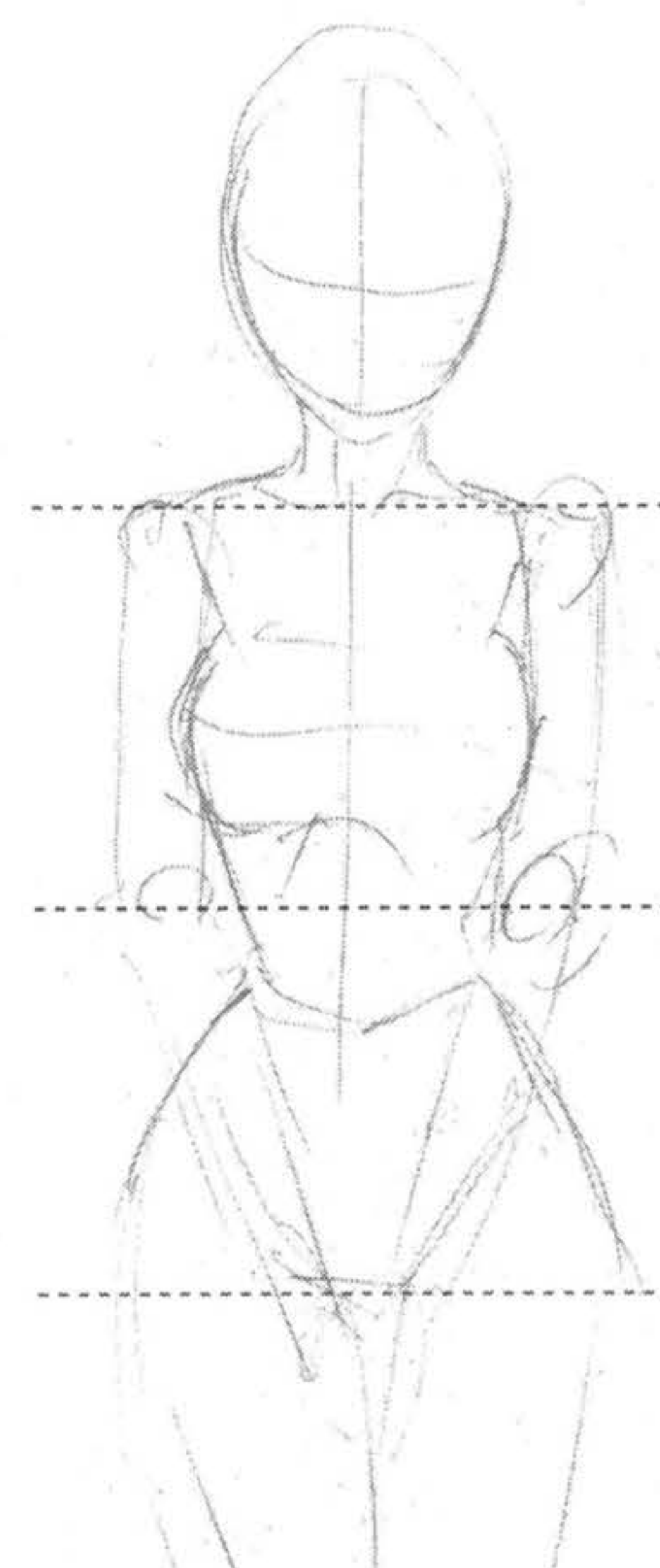
アタリ。ポーズ全体のシルエットをとりながら、関節の位置をおさえます。

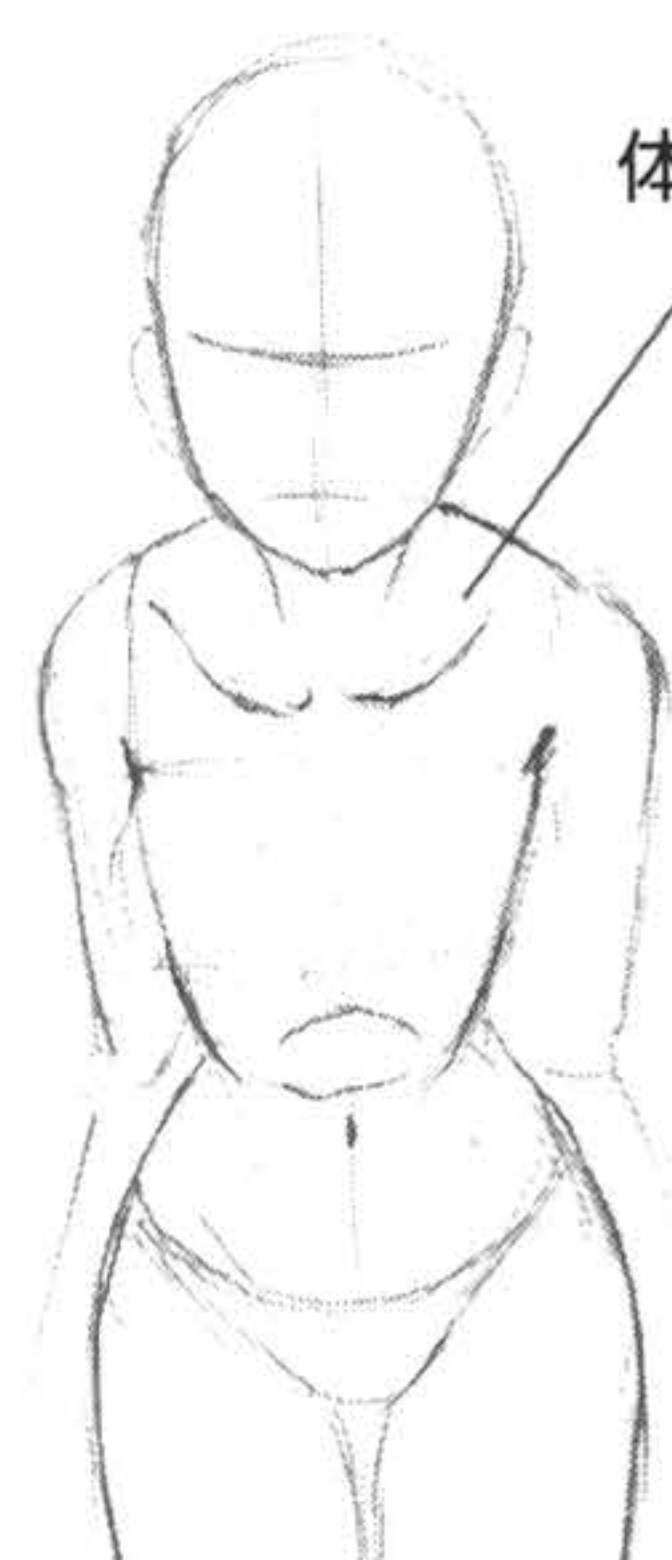
ヒジと手首

デッサン。します。

両肩を上げて腕を交差

● 腕と乳房の関係を見てみよう

手を前にそろえて
立つポーズ

両腕を後ろにまわして立っています。

乳房を優先する場合

腕のラインを優先する場合

アタリ。肩、ヒジ、股の位置をとらえます。

お辞儀をする

体の上面

姿勢。体の上面をとらえましょう。

アタリでイメージをつかみます。

ブラなどの支えがないと、乳房は垂れた形になります。

乳房は腕に押されて中央に寄せられます。

胸の下で腕を組む

自然にヒジを抱える程度に腕を組んだ場合。乳房はわずかに寄せられます（胸の谷間で表現）。

手が添えられて見えなくなる右腕から描きます。

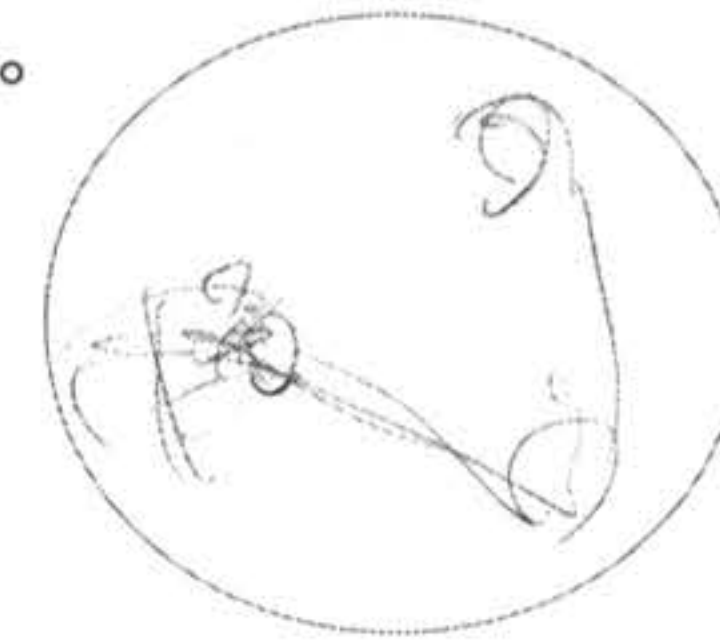
ヒジの位置をとらえます。

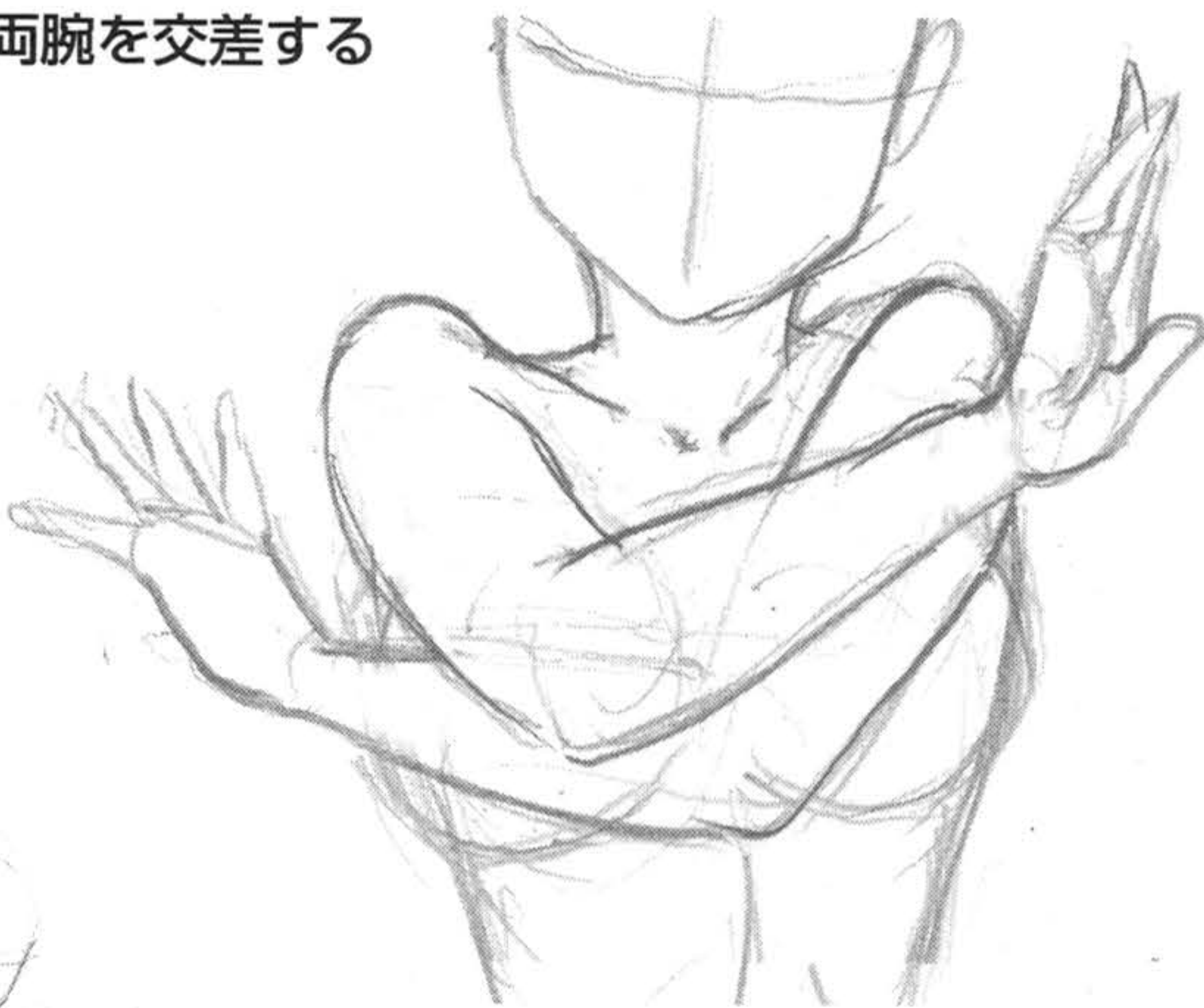
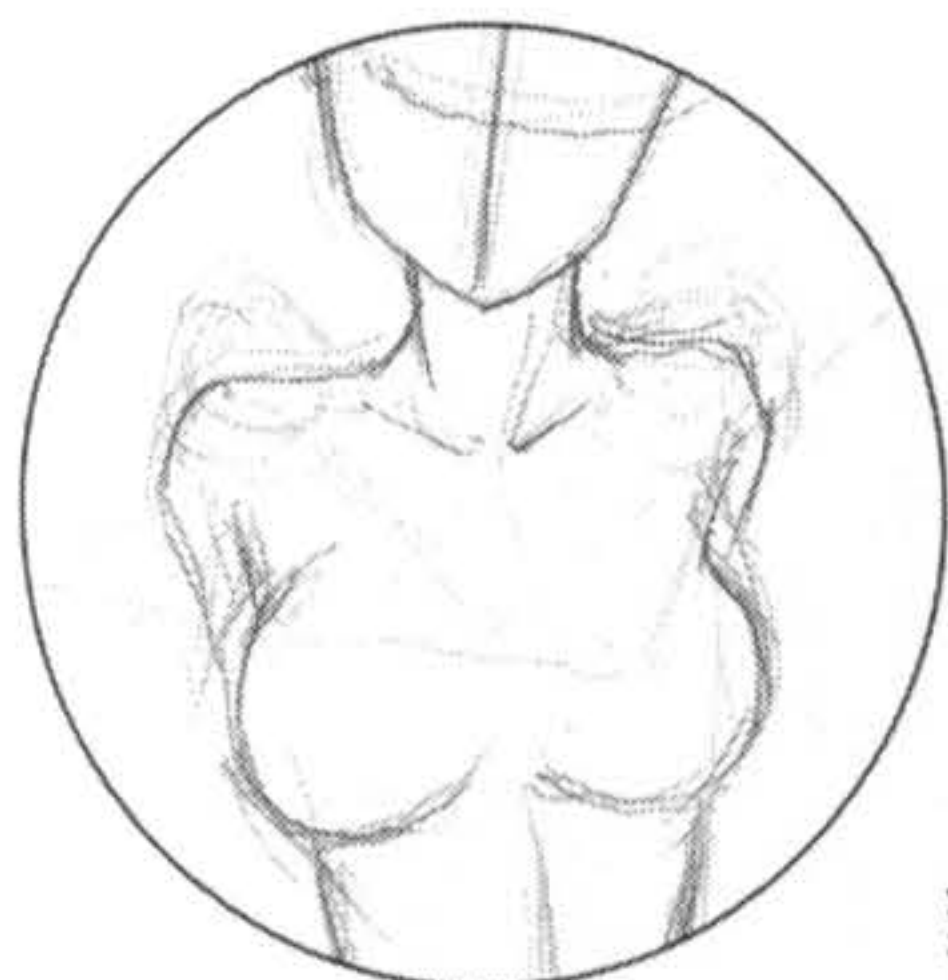
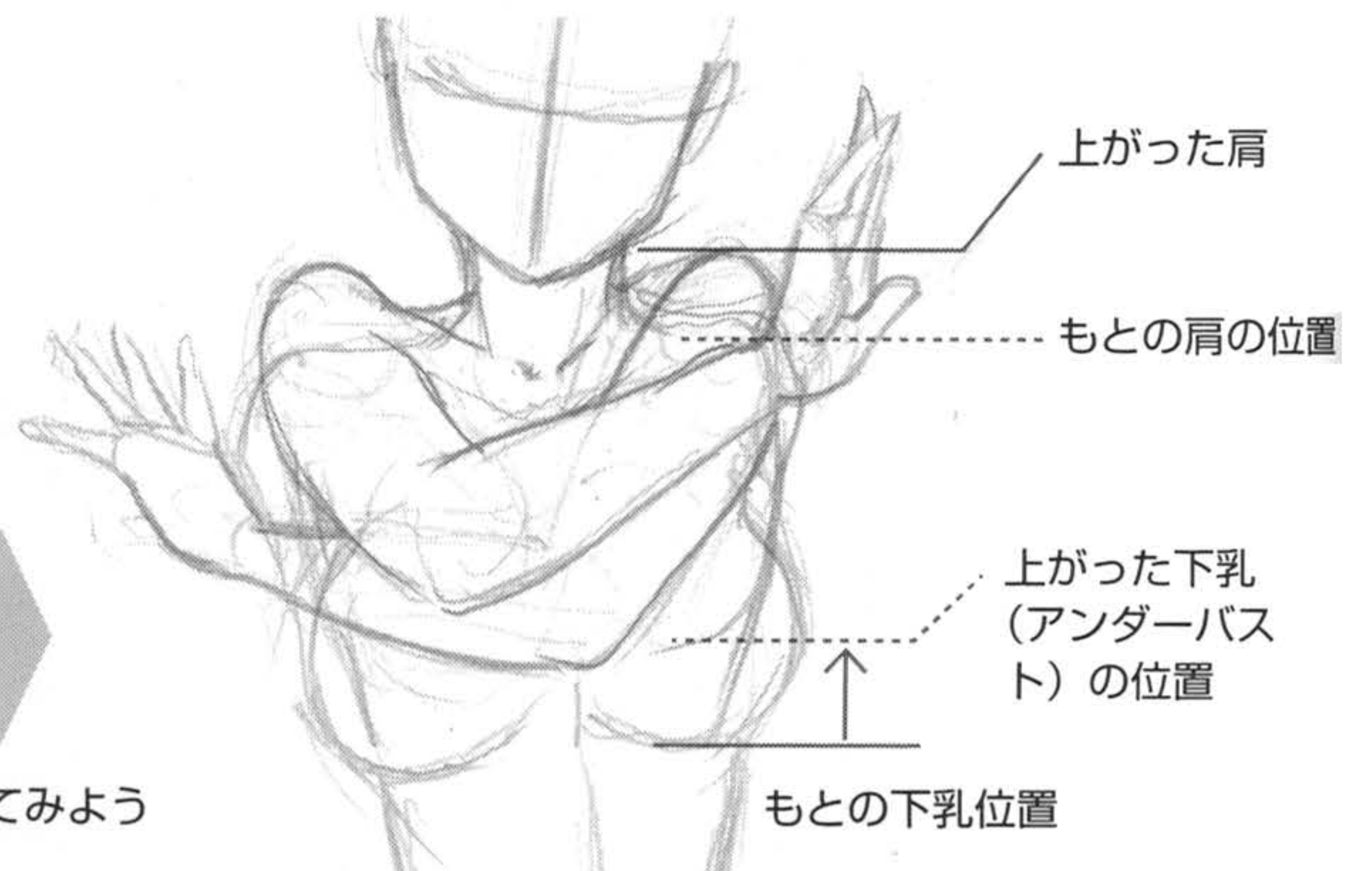
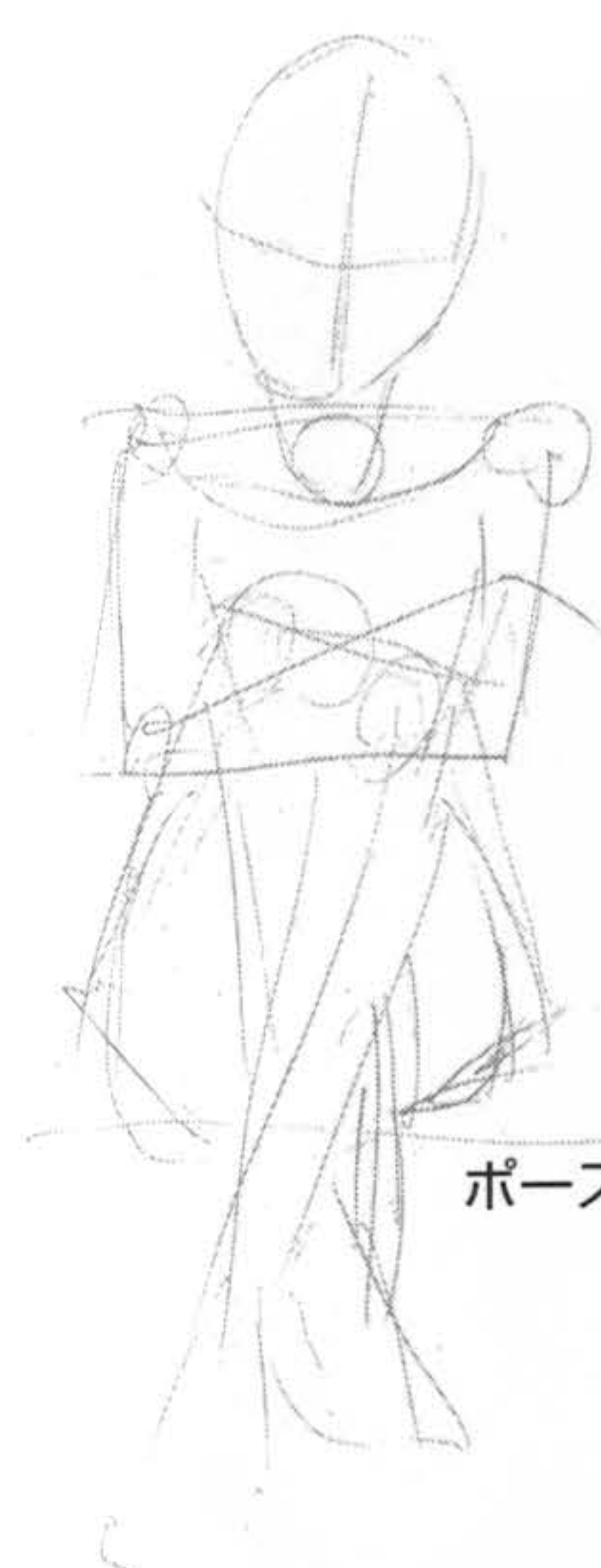
乳房を支えるように腕を組む

① 下の腕を描きます。

② 上に乗せる手のアタリを入れます。

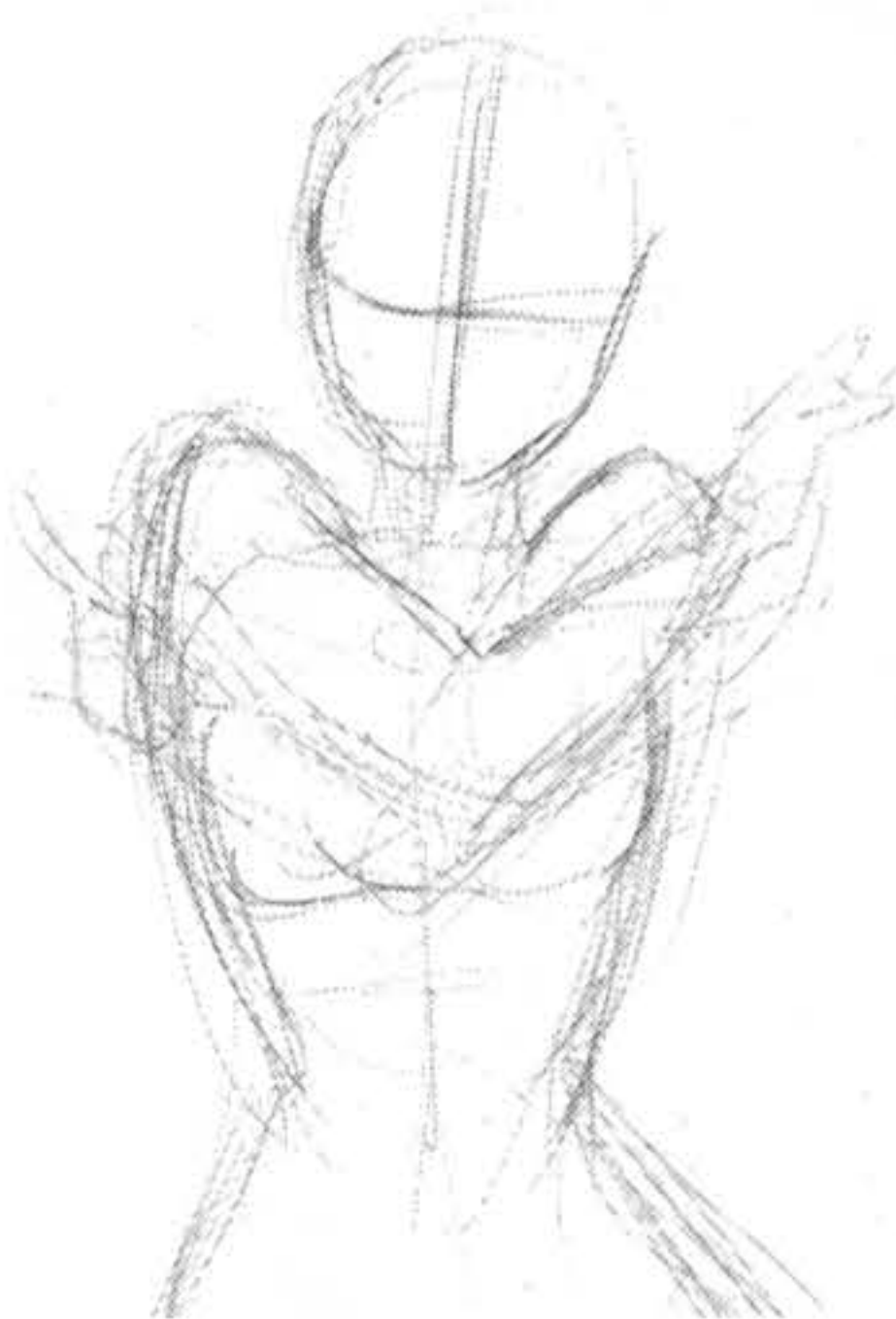
③ 肉づけします。

④ 形を整えます。

②の左腕のアタリ。肩・ヒジ・手首の位置をとります。

胸の前で両腕を交差する

体育座りの腕組み

ポーズのアタリ

ラフデッサン

隠れる部分の作画。脚のポーズ、ヒザまわりを描き込んでから腕を描きます。

両肩を抱きかかえる

腕に圧迫された乳房の形

スタイルの違い（乳房の位置が少し下にある場合など）によっては隠れないこともあります。

セクシーキャラの手のしぐさを学ぼう

手の作画

● 手のひらと指のバランス

形をシルエットでとらえます。

手の大きさ

中央

指のつけ根は曲線状になります。

手のひら

手の甲

手の厚み（指のつけ根部分）

横からは手首が細くなっています。手の向き、腕の向きによって手首の太さは変わります。

指のつけ根はだ円です。

● 手の厚みをとらえましょう

アタリ

板状をイメージして形をとります。

関節部分の丸みをとったもの。

小指のつけ根は薬指のつけ根に隠れます。

ゆるやかにわん曲しています。

作画手順

右手

左手

右手

① アタリの作画。形のイメージを描きましょう。手の全体のシルエットです。

② 指のつけ根部分を決めて、指を描き込みます。

参考：指の関節。構造透視図

左手

① アタリ。大づかみに形をとります。

人差し指は「線」でOKです。

同じように指を曲げる中指から小指までをひとかたまりにとらえます。

指のつけ根部分を簡単に○でとらます。

② 指のポーズを線で描きながら肉づけします。

関節を理解することは大切ですが、関節を意識しすぎるとかえってわからなくなります。雰囲気を大切にして、大づかみに単純化してとらえることからはじめましょう。

すごく複雑そうなポーズも…

もともとのアタリはこんな感じです。

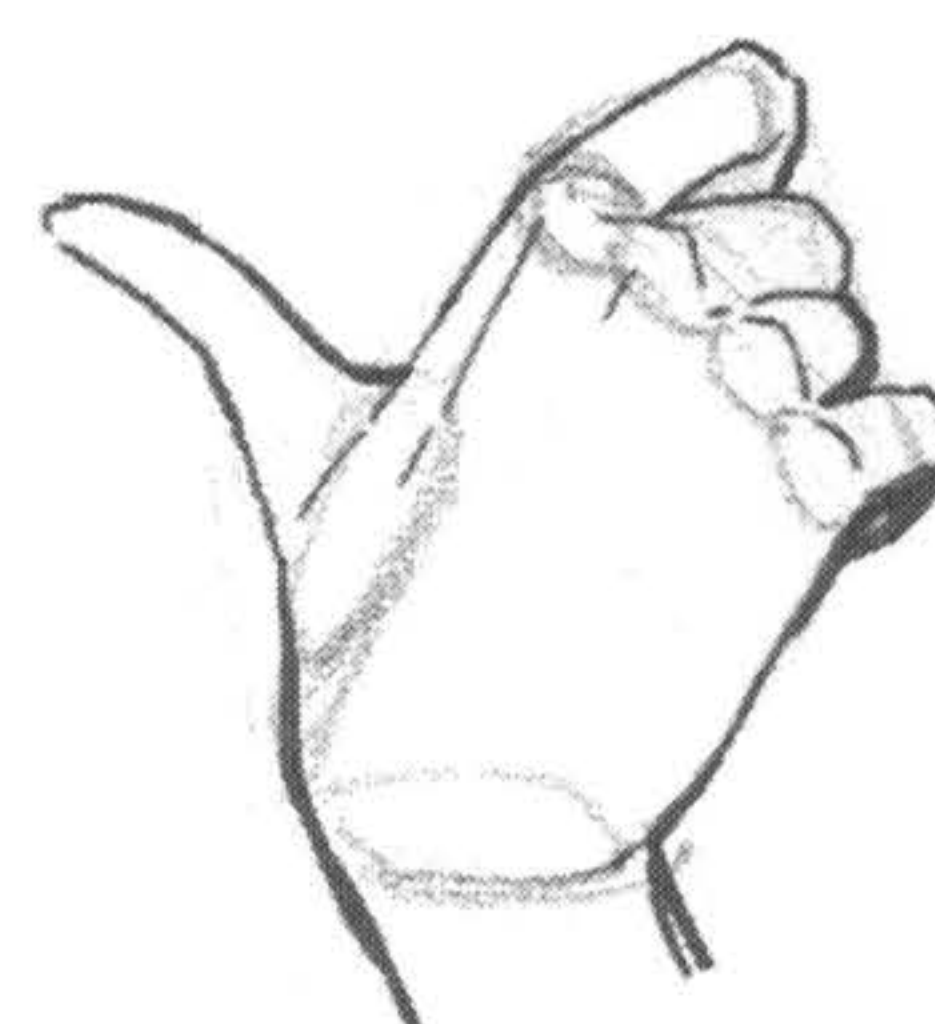
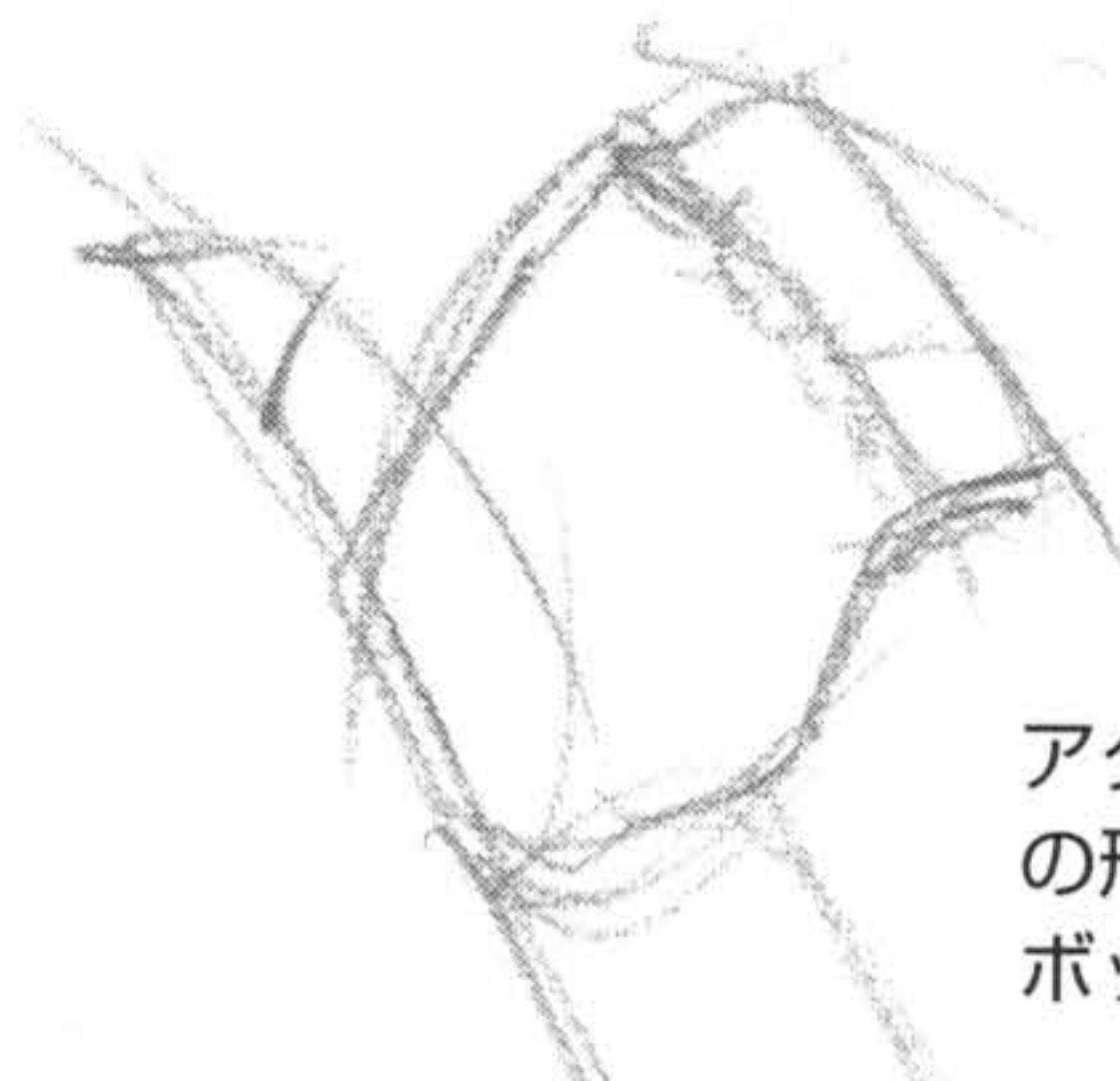
指のつけ根の○を描き込んで手のひらの厚みをとらえ、指を描き込みます。

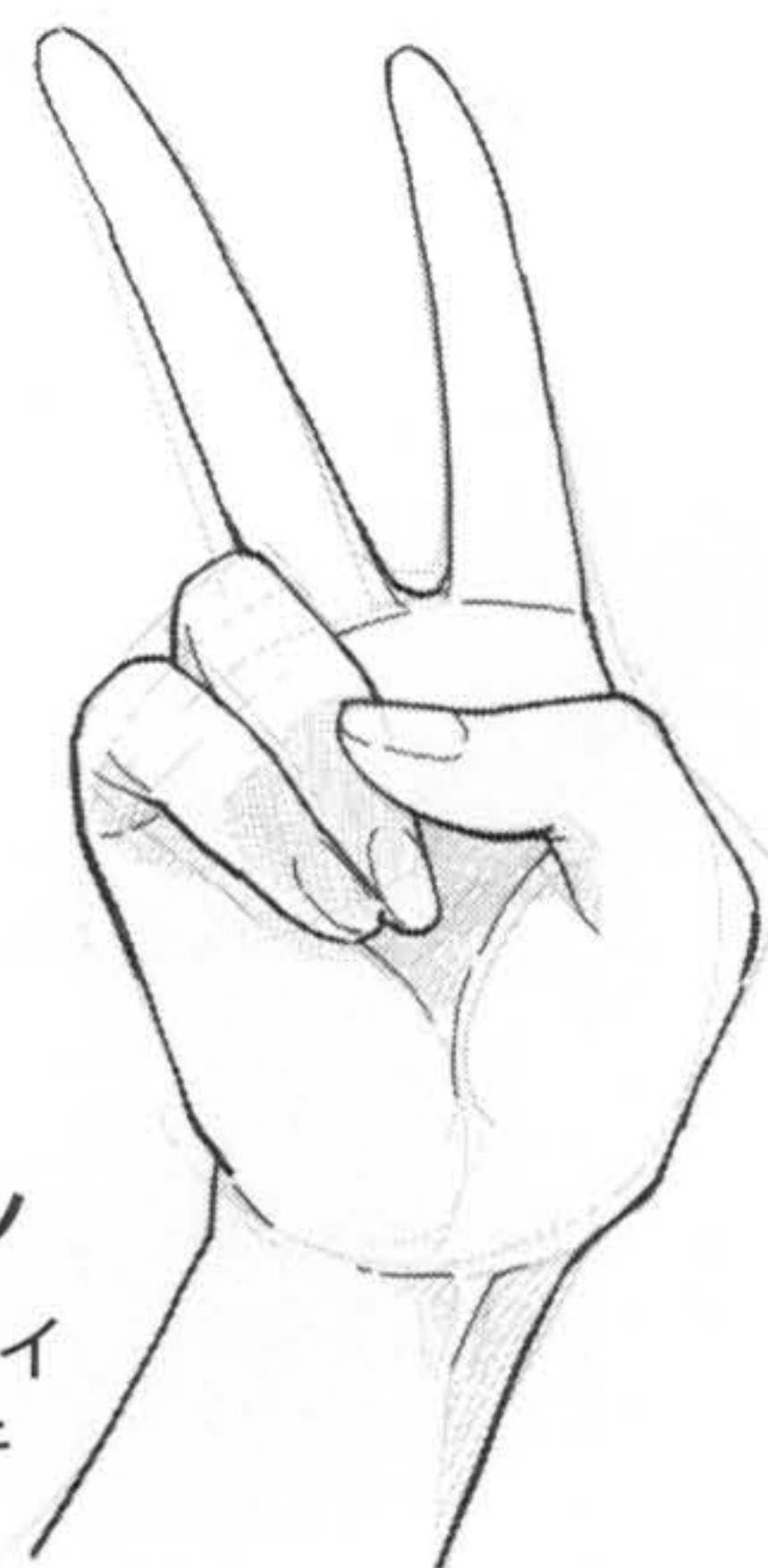
鏡に映したり、誰かにポーズをとってもらって描きましょう。

※ デジカメやケータイ写真も便利です。

アタリで学ぶ、手の形

● 合図・サインの手

親指を立てたポーズ

関節を描き込んだもの

アタリ。おおよその形をとる単純なボックスタイプ。

仕上がりイメージを反映したタイプ。人差し指を少し起こしているイメージが、この単純な図形でわかります。

V サイン
/ ピースサイン / チョキ

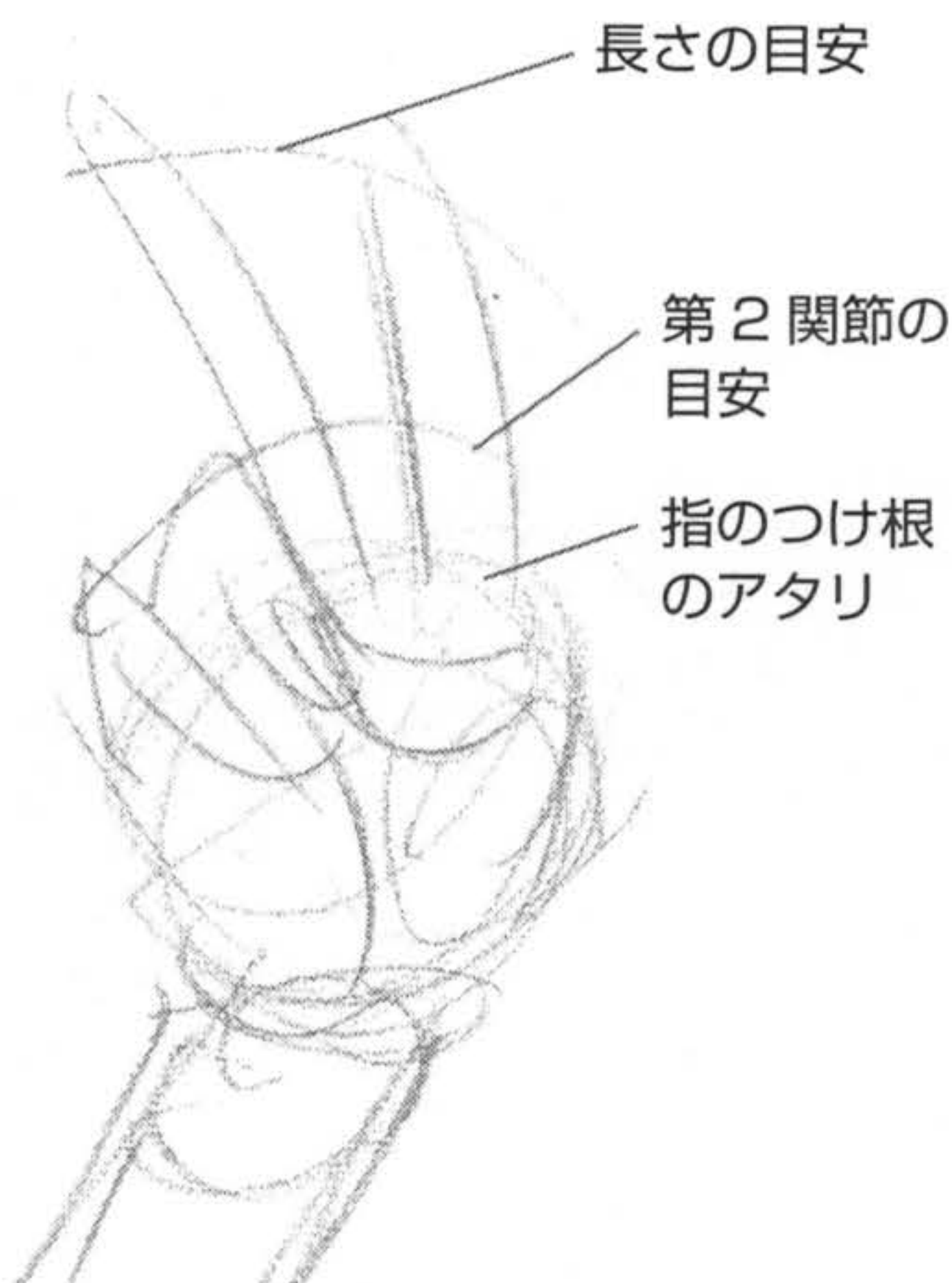
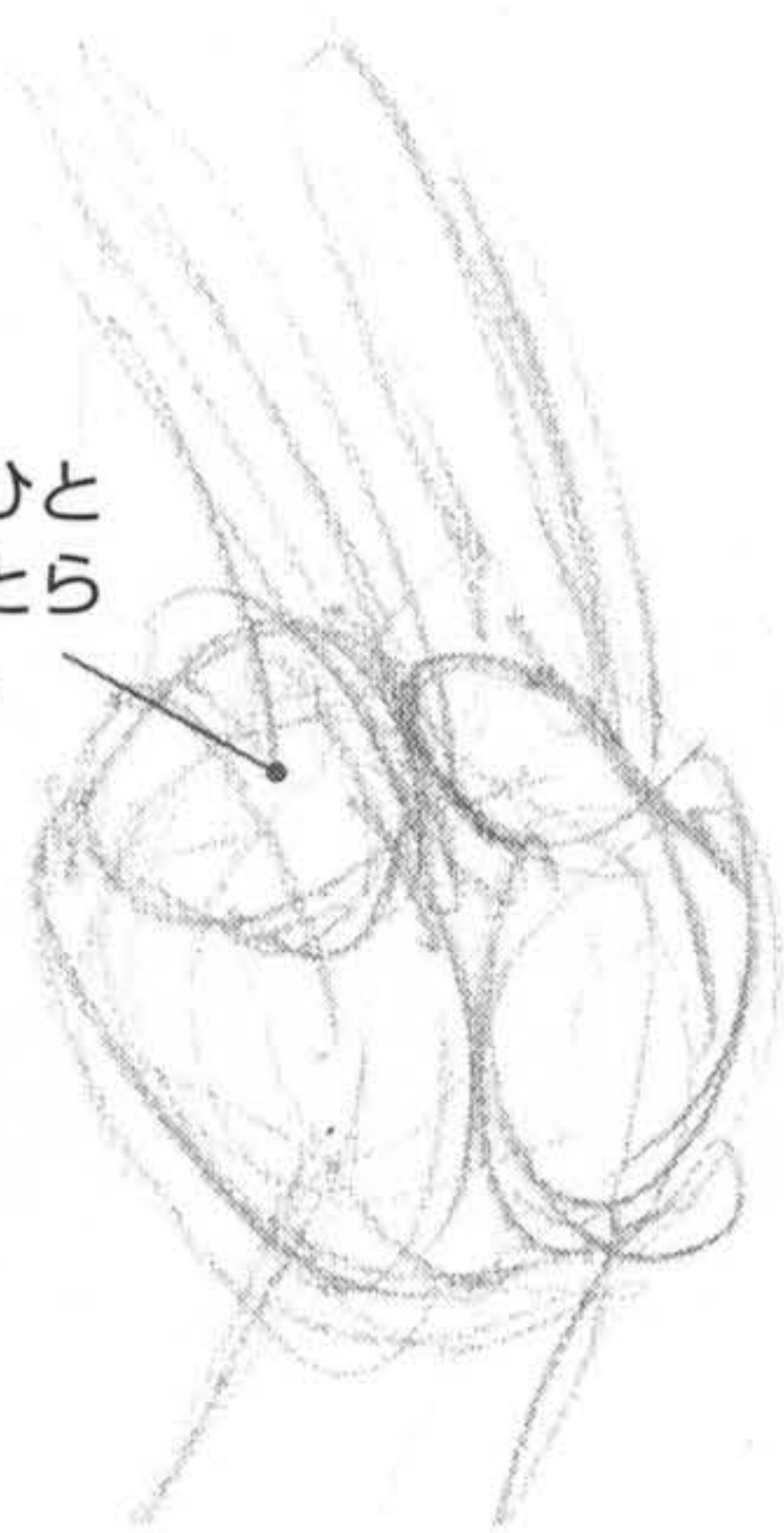
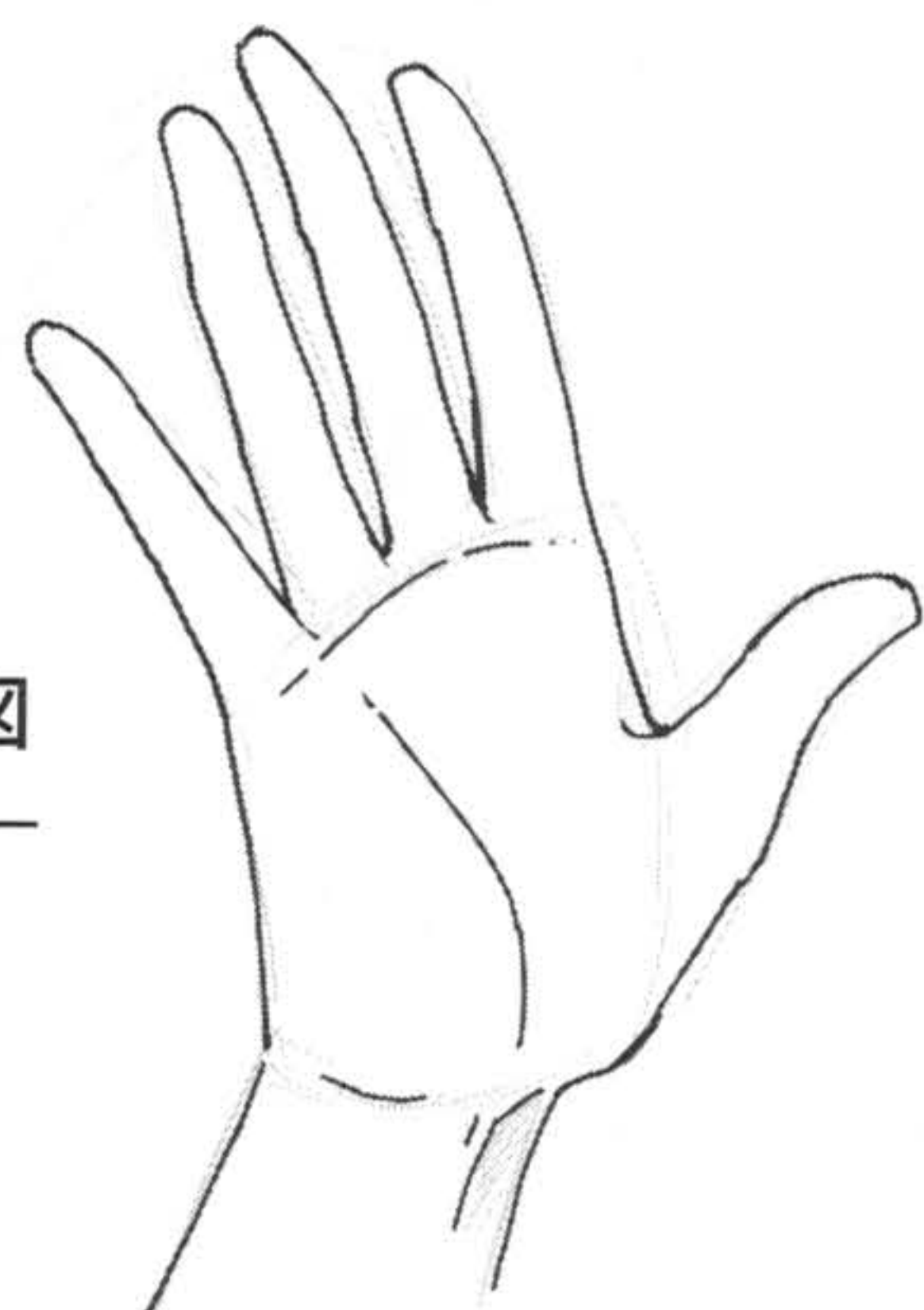
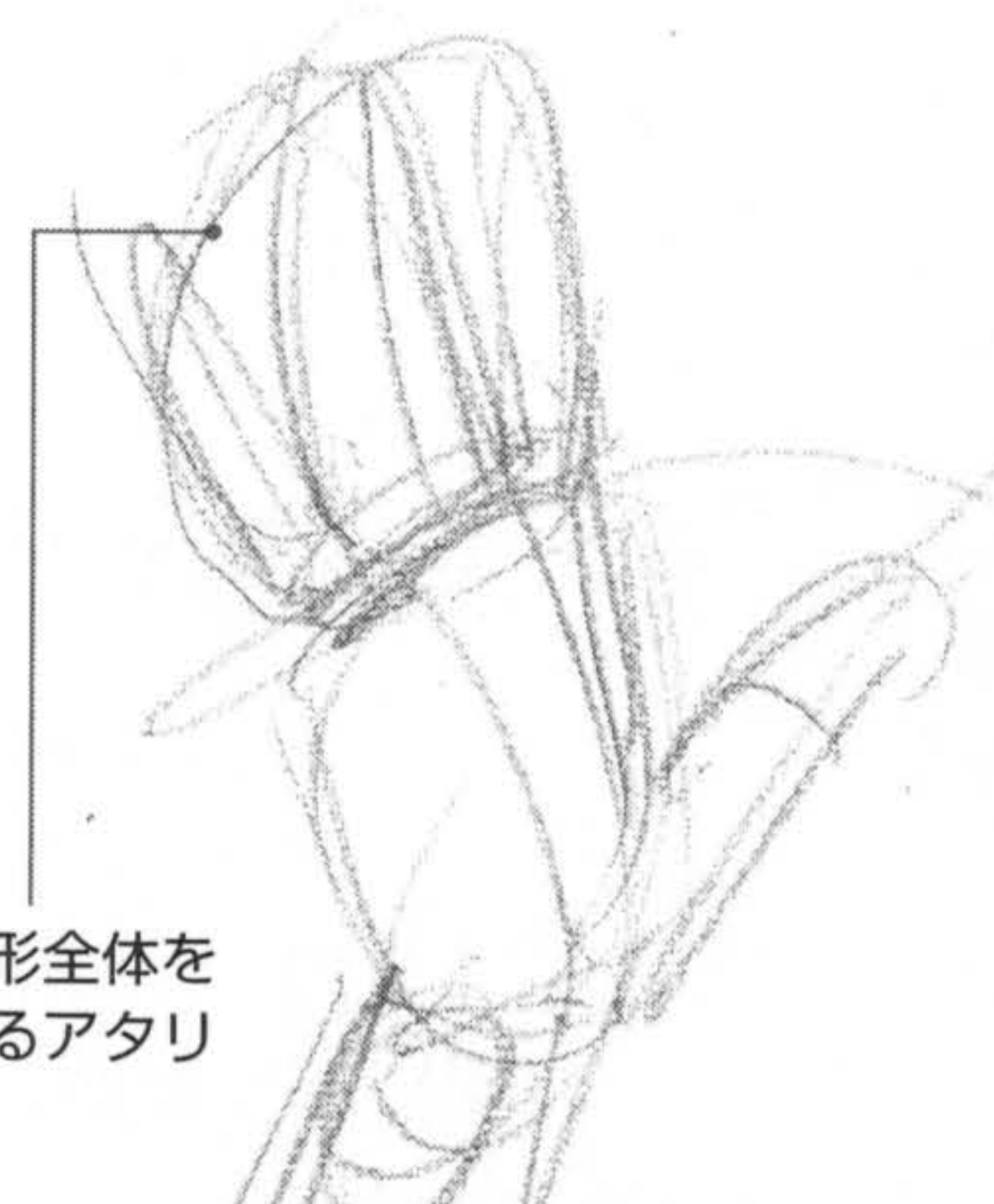
曲げた指をひとかたまりにとらえています。

長さの目安

第 2 関節の目安

指のつけ根のアタリ

指の付け根の関節

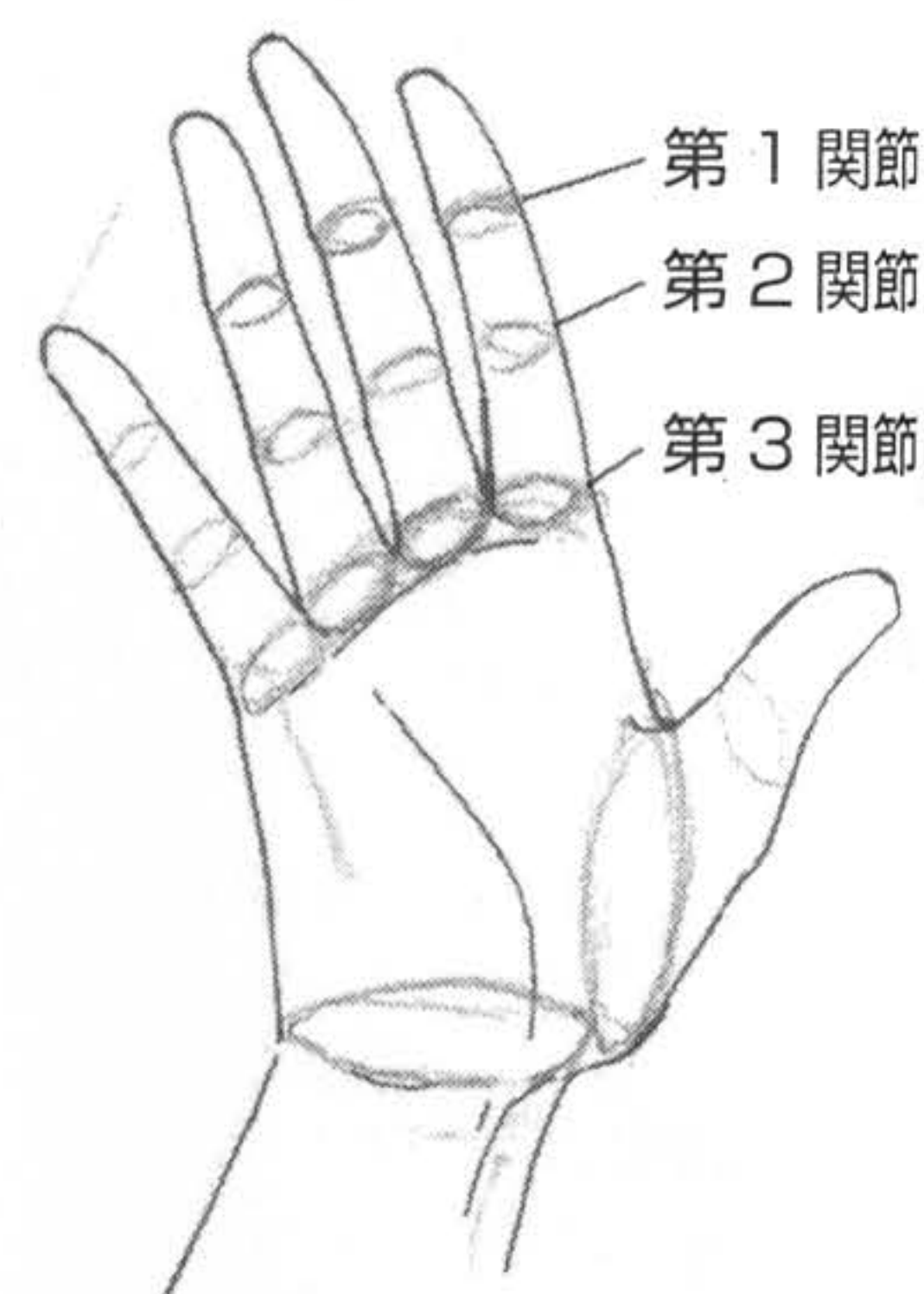
合図
/ パー

ひとかたまりにとらています。

開いた形全体をとらえるアタリ

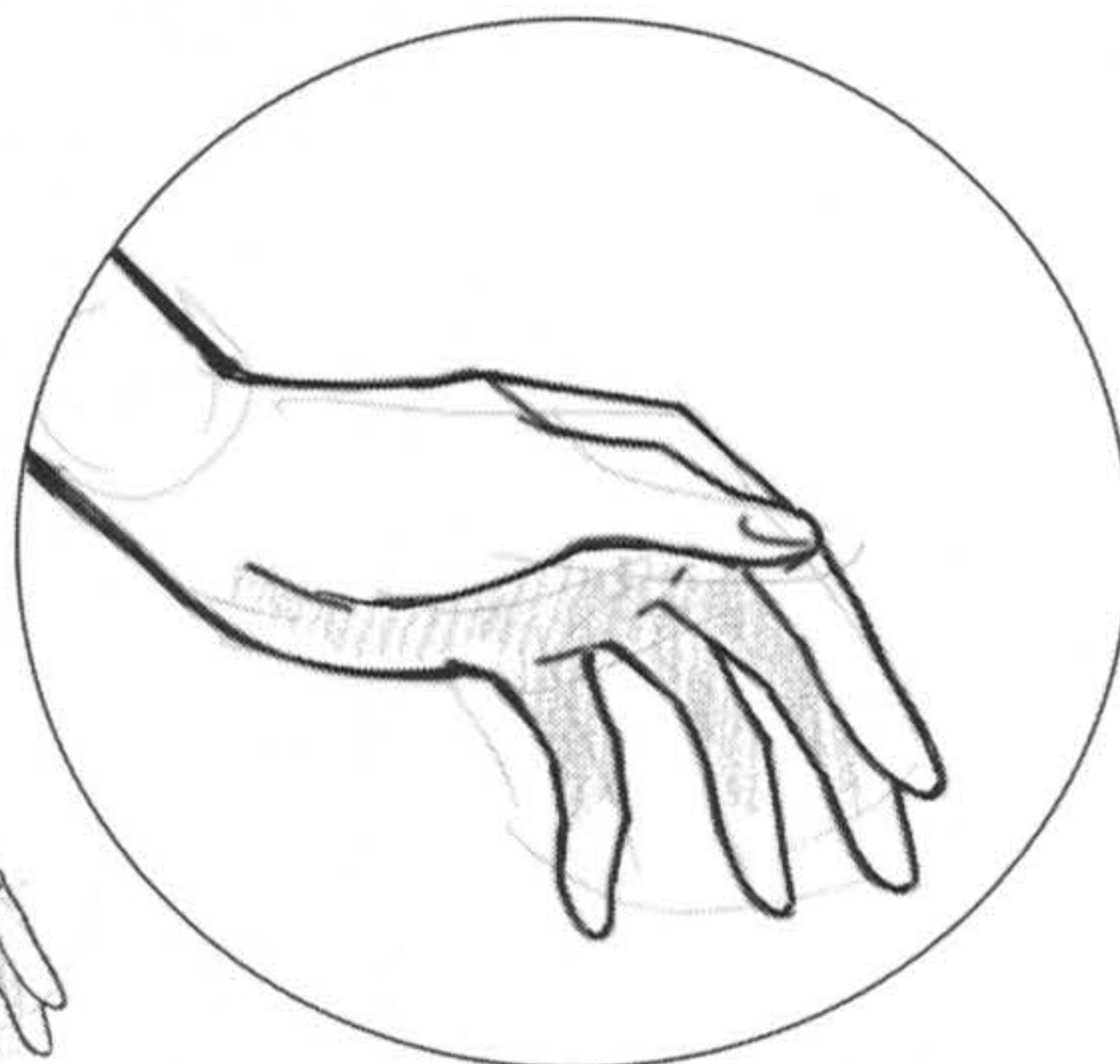
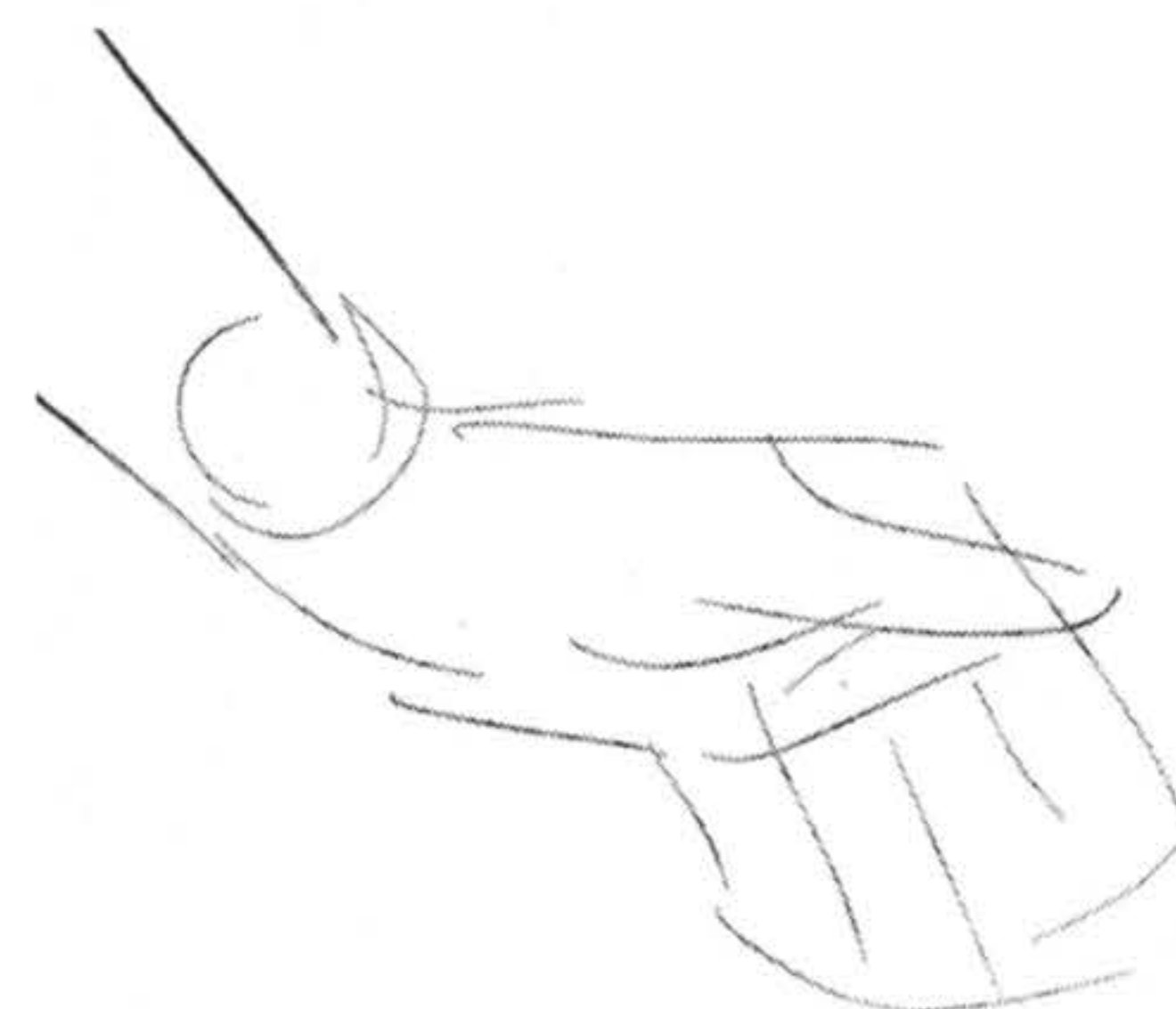
第 1 関節

第 2 関節

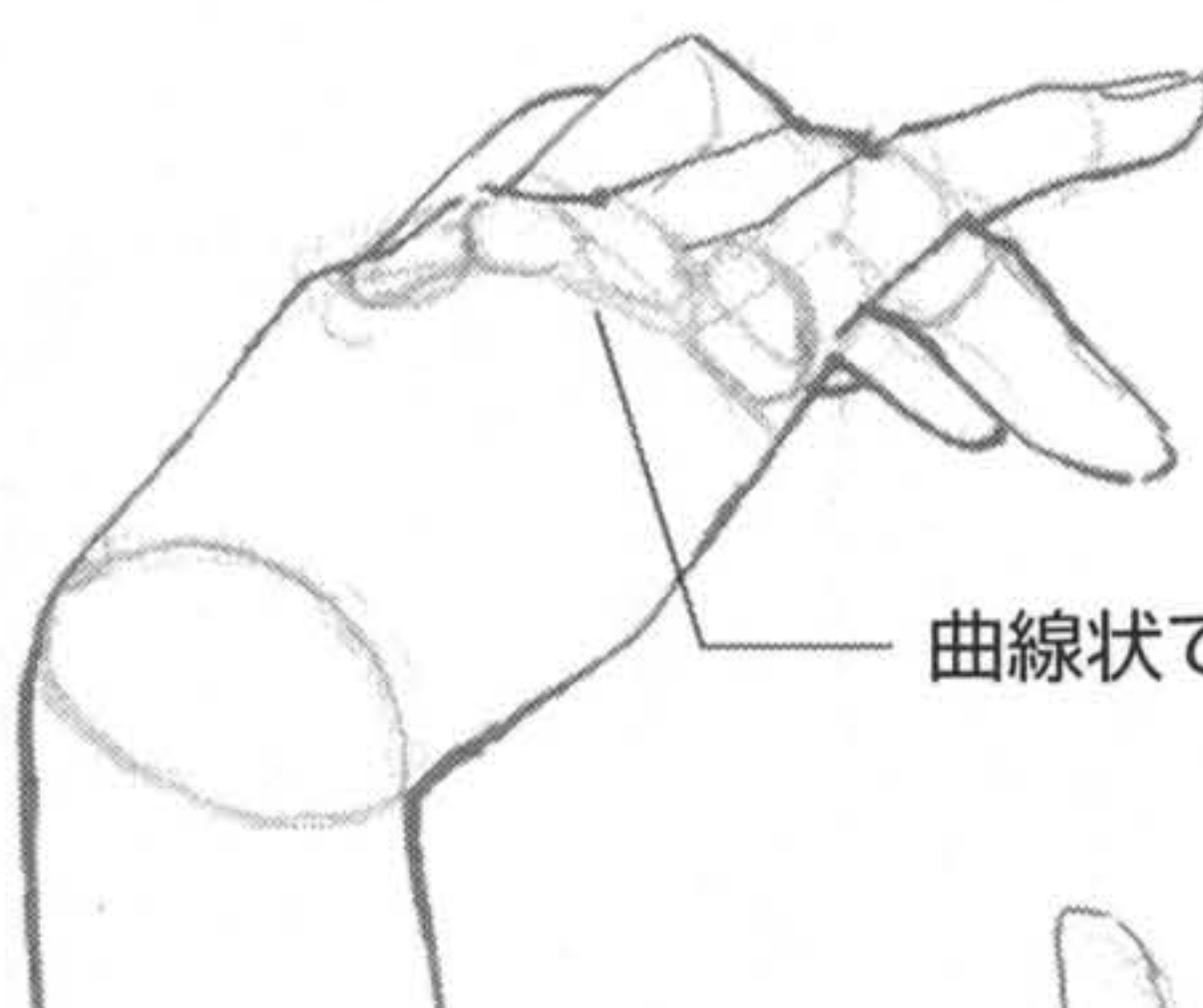
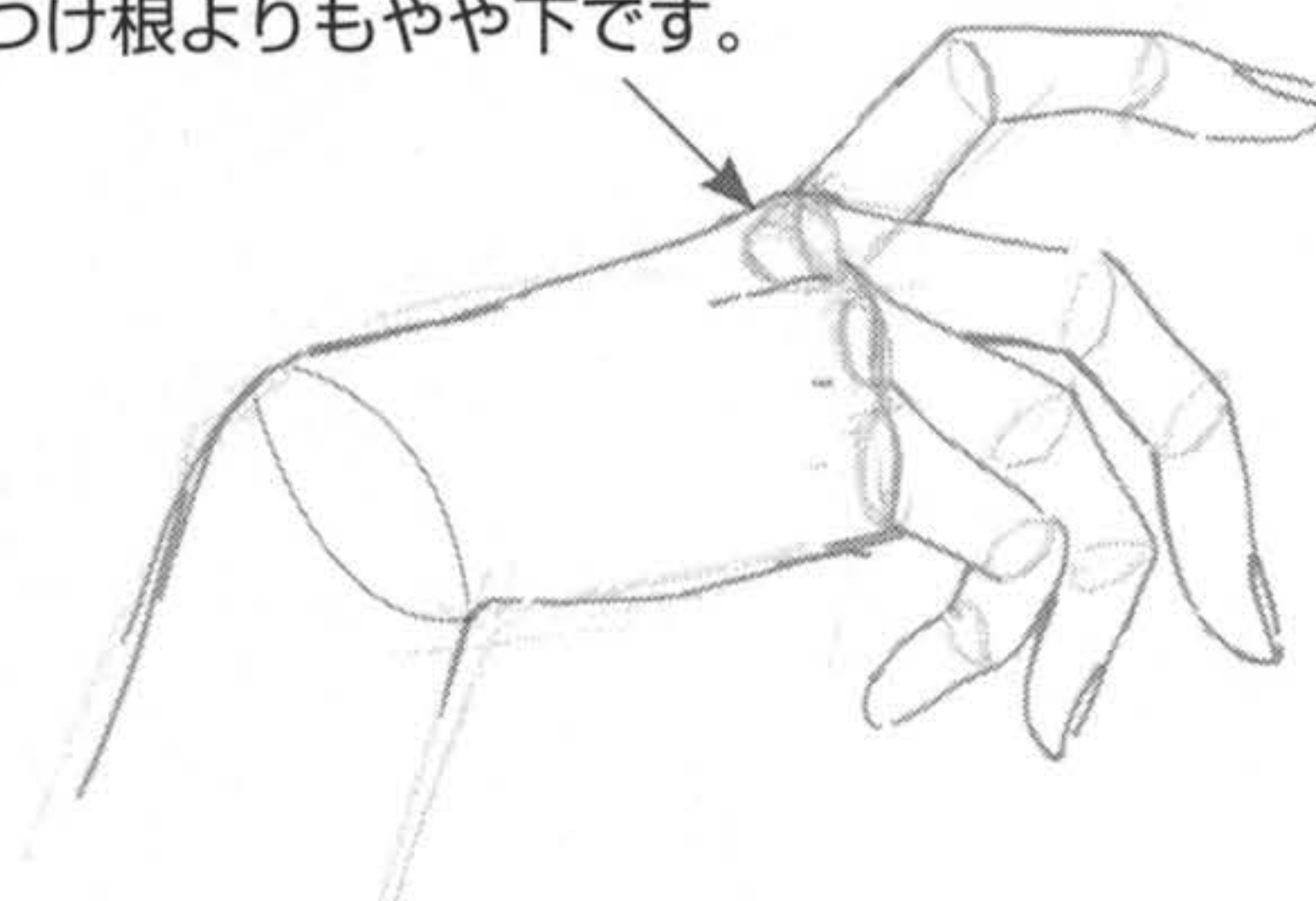
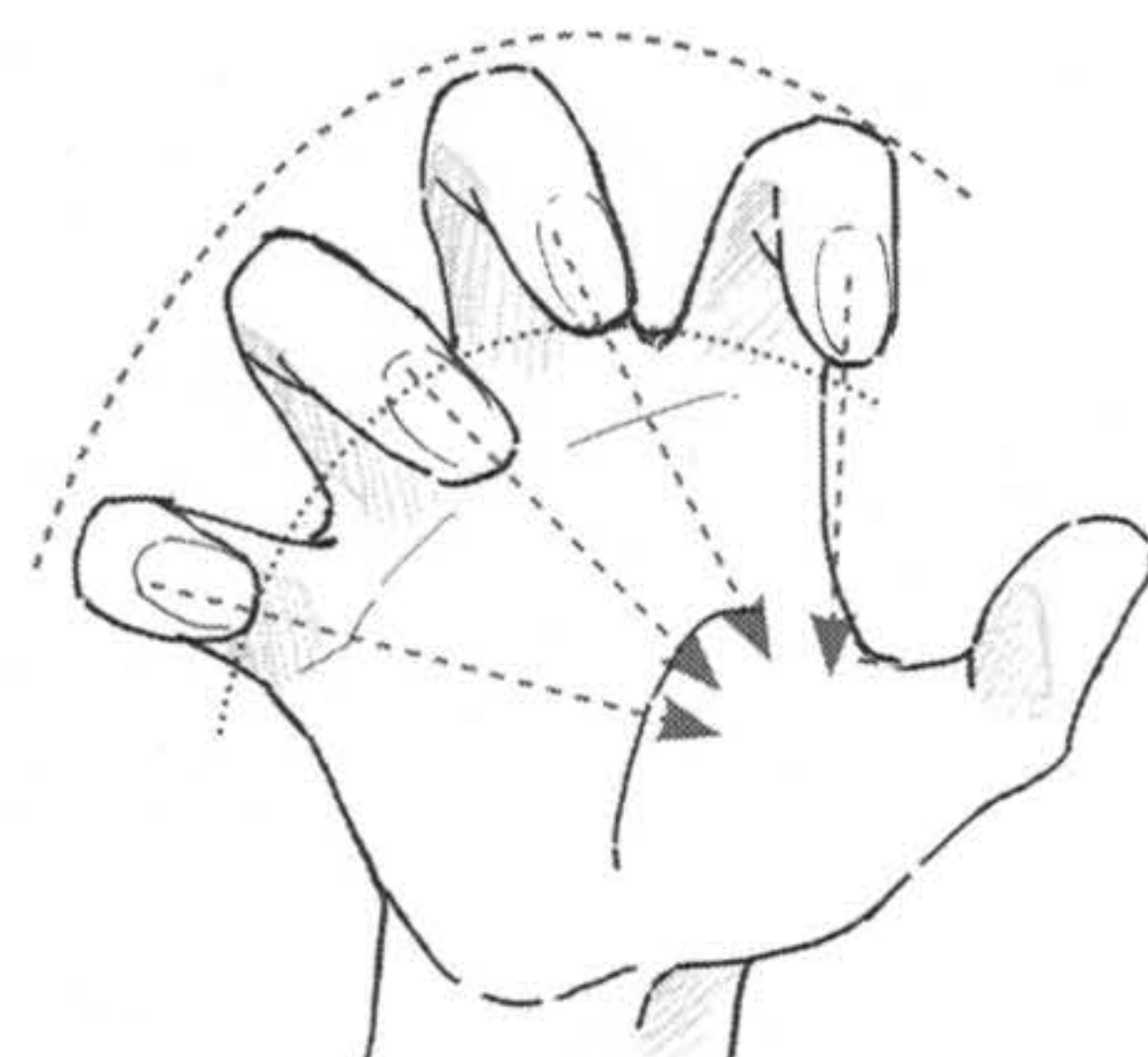
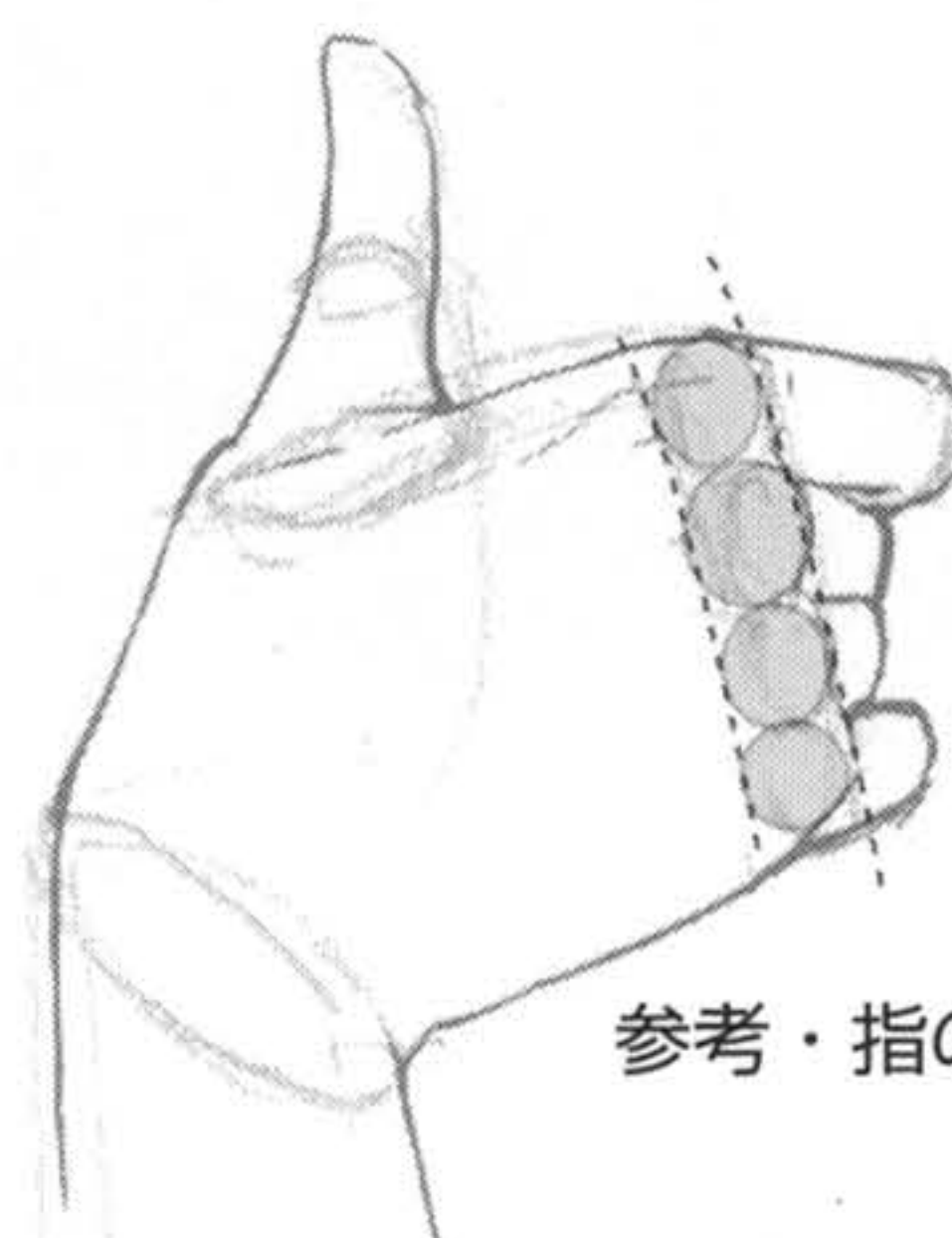
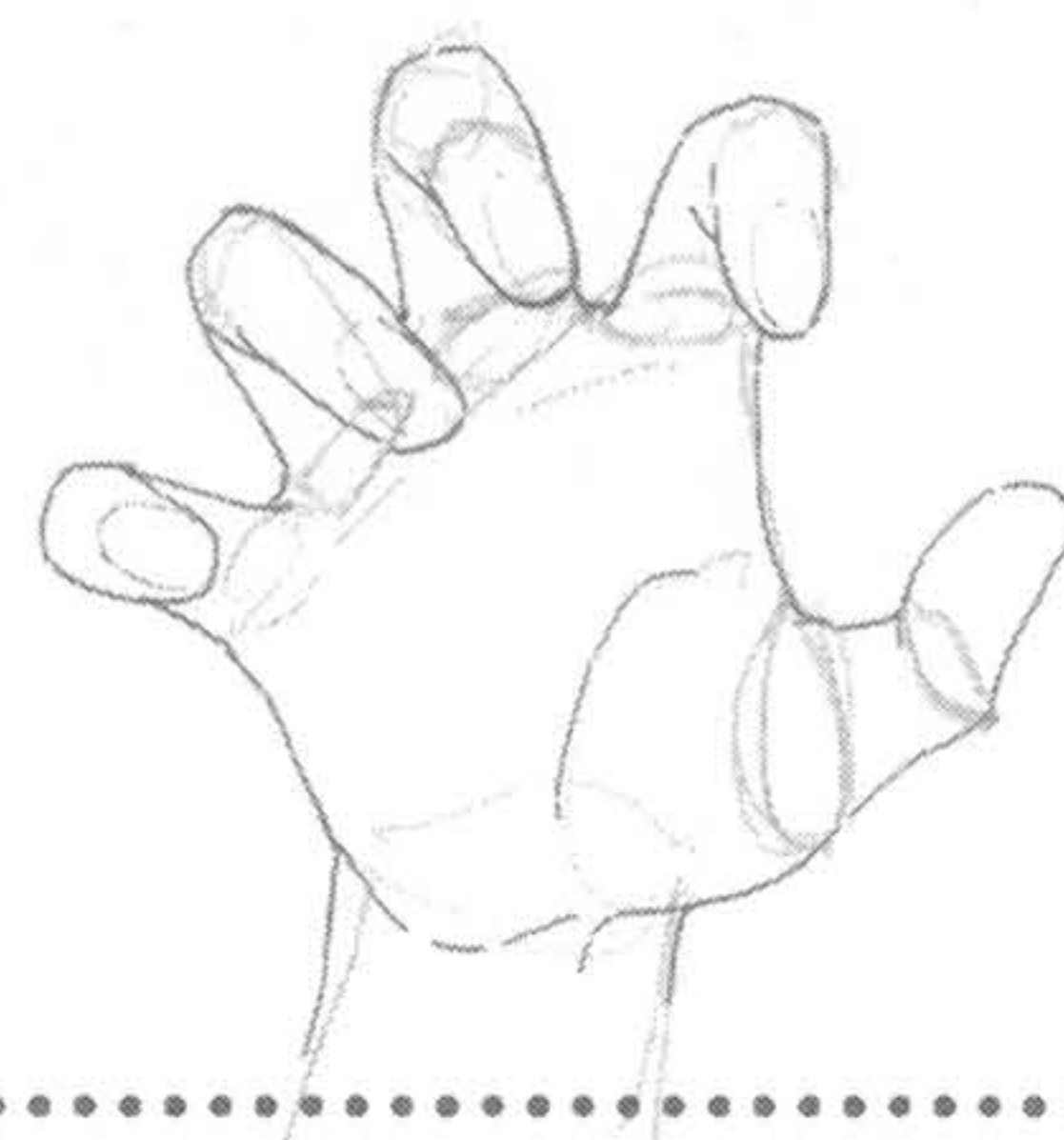
第 3 関節

頭部
上胸部
肩・腕
肘
腕
手
胸部
腹部
背中
臀部
股間部
脚部
足

●語る手

なにげない驚き・戸惑いの手

ひとかたまりに
とらています。

無意識に開かれている手

大づかみにとらえた全体の
シルエット

関節に注目してみよう

中指のつけ根が高くなり、人差
し指のつけ根が見えないアング
ルでは、人差し指のつけ根は中
指のつけ根よりもやや下です。

曲線状です

ツメの向く先を集中させるイメージ
で描くとよいです。

参考・指の底面

手のしぐさ

女性らしい手の特徴をしぐさ別に見てみましょう。

アピールする手

手がセクシーに見えるポイント

- 手の甲が長く、幅を余り広くしない。
- 指を気持ち長めに描く
- 指先はほっそりさせる
- 手首も細くする

ほおづえの手

ぎゅっと握っていない手の表情や、さりげないテクニックをを見てみましょう。

アタリ。シルエットでとらえる手法です。

手首のシワをほんの少し入れましょう。

中指の腱（けん）をほんのちょっと描き込む表現。

ほんのちょっと骨を表現。しなやかな大人の女性っぽさが出ます。

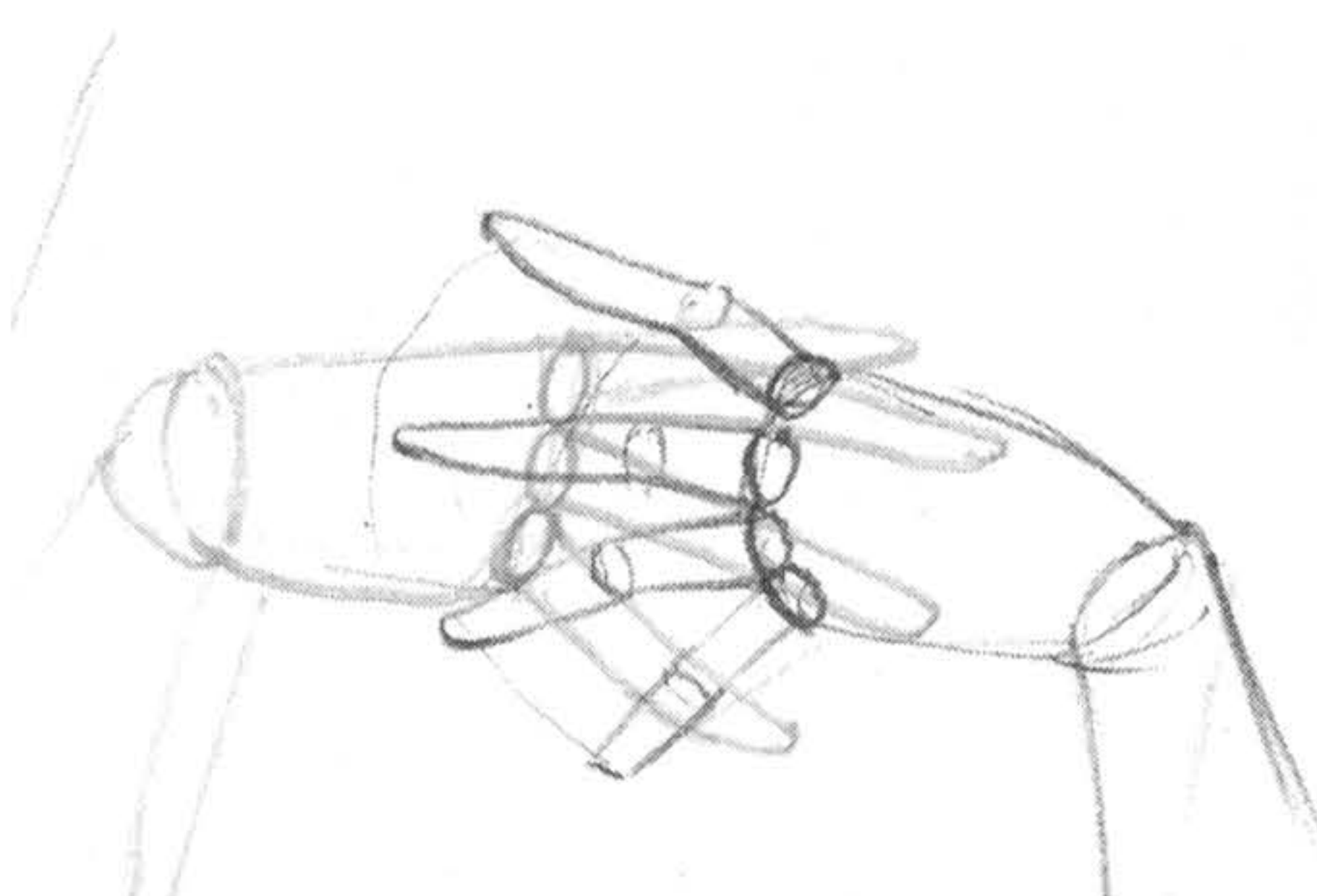
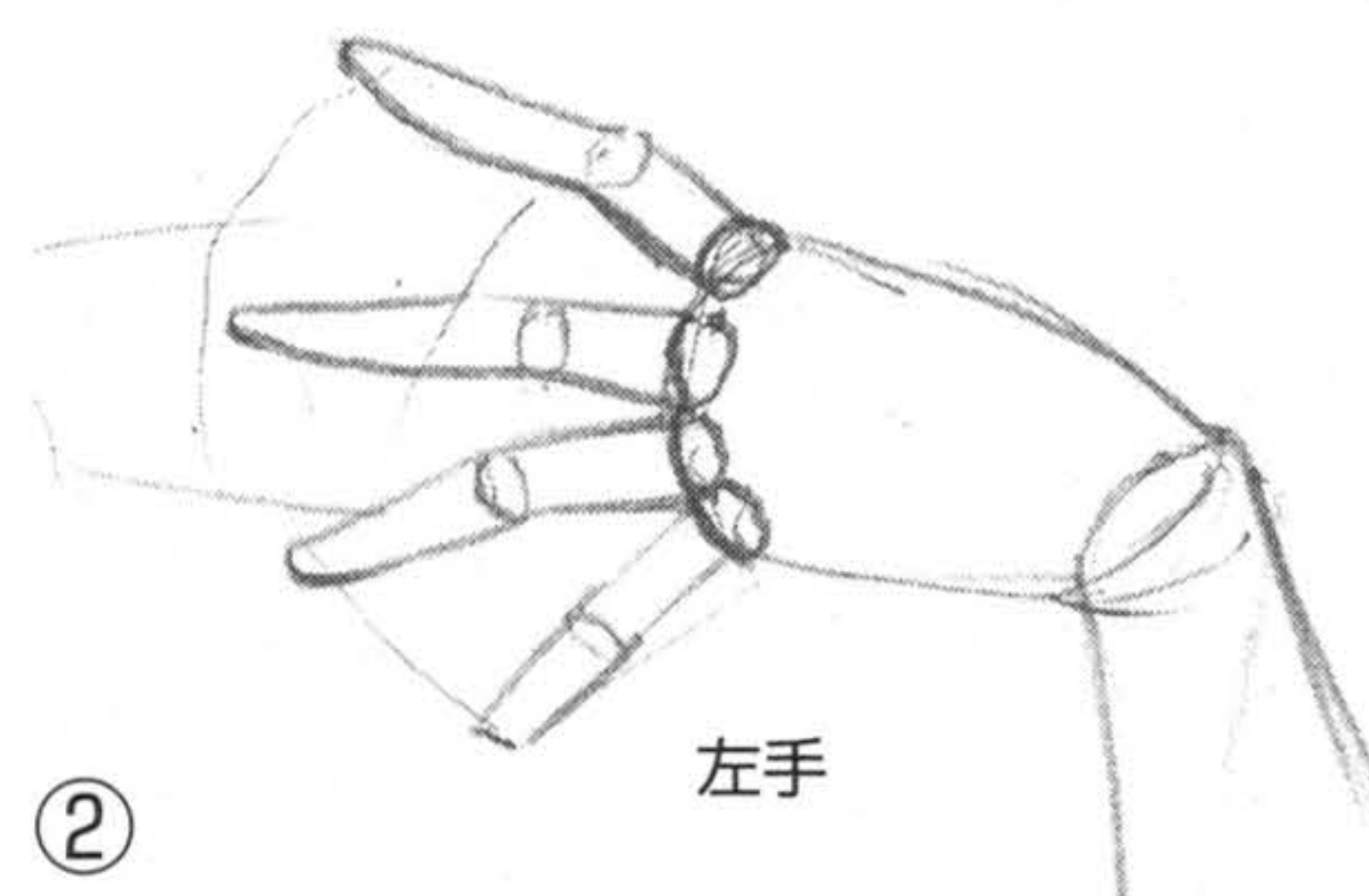
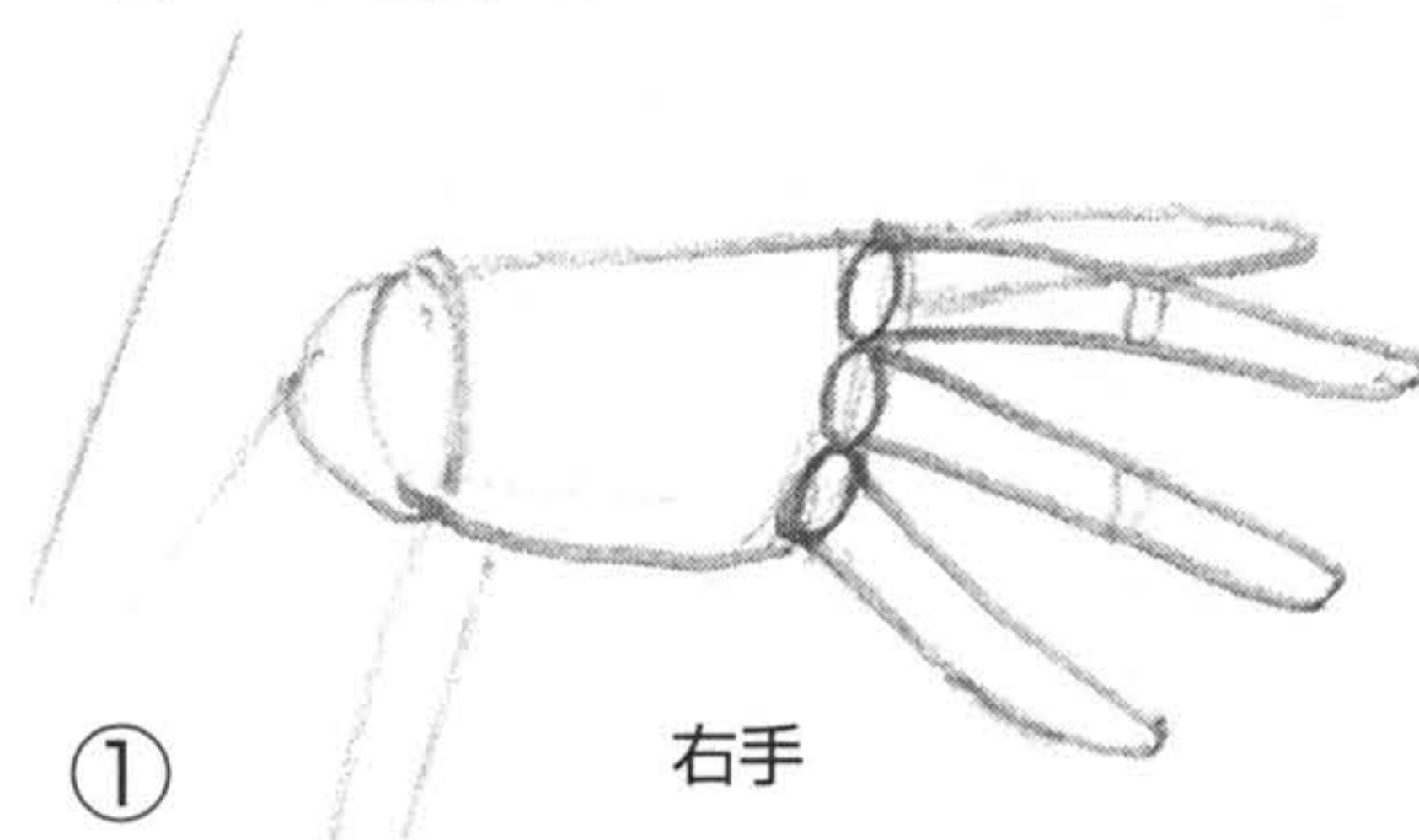
手に立体感を与え、同時にしなやかさを与える表現です。

組んだ手・顔を支える手

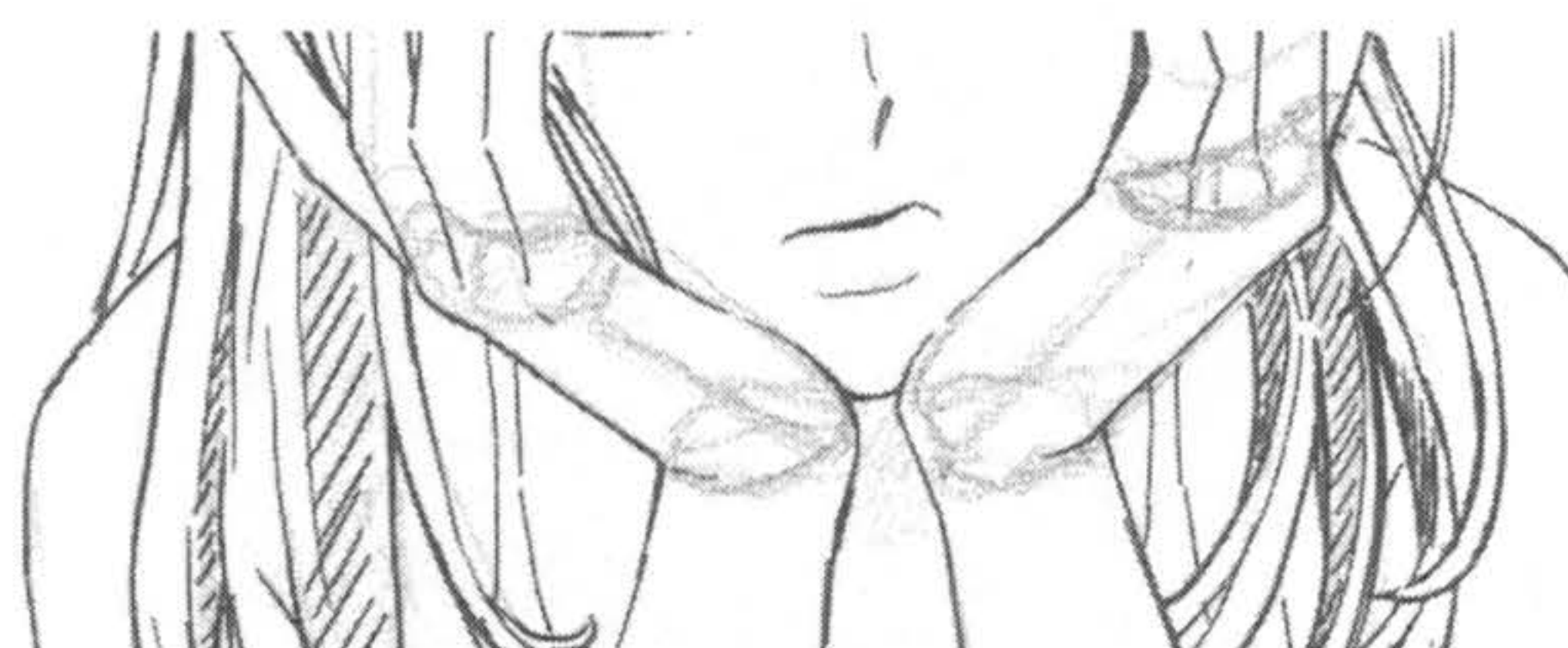
顔の近くに手がくる演技では、ツメの美しさが重要です。

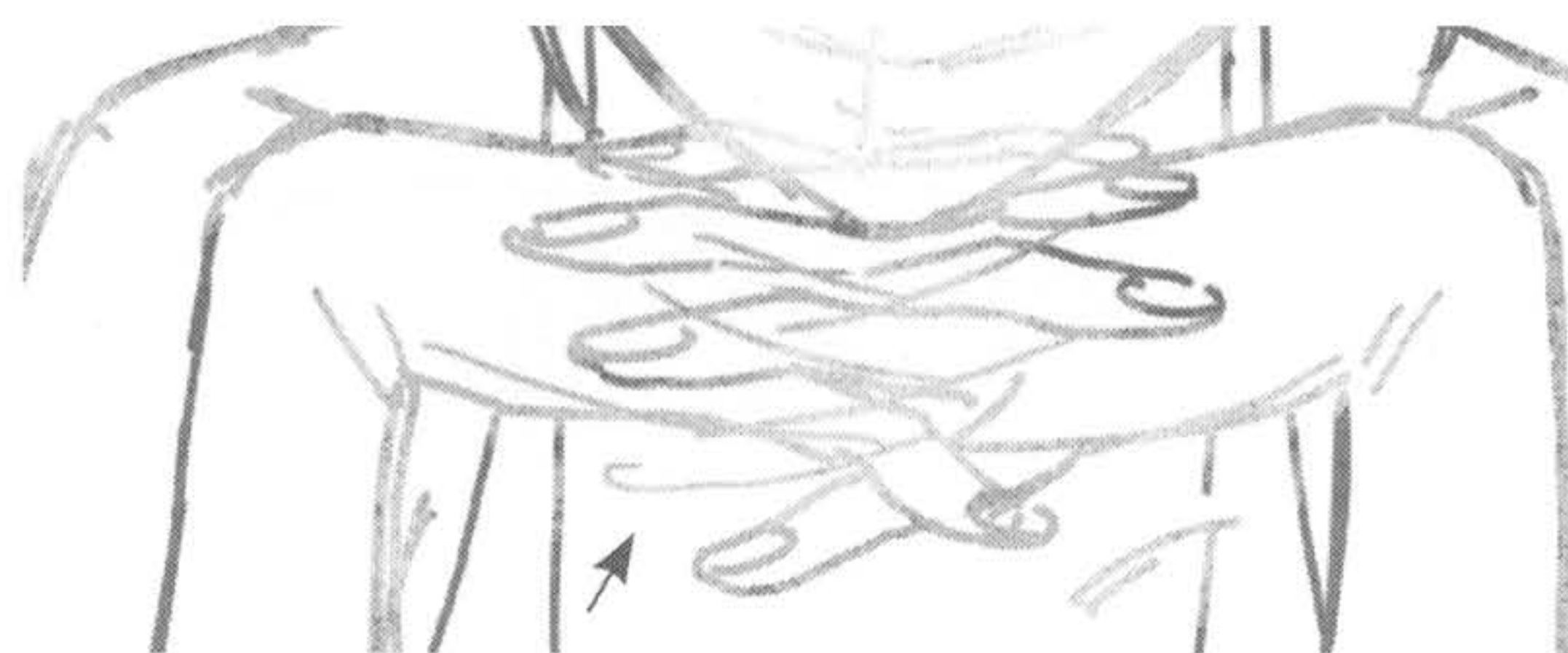
人差し指を伸ばしています。

① 右手

② 左手

③ 片手を先に描いて、もう片方を描きます。

左右の指の演技の違いに注目しましょう。

アタリ

指のつけ根が重要です。

デッサン。指の
位置を修正しな
がら描きます。

手の甲のしなり
と手首の細さが
キメ手です。

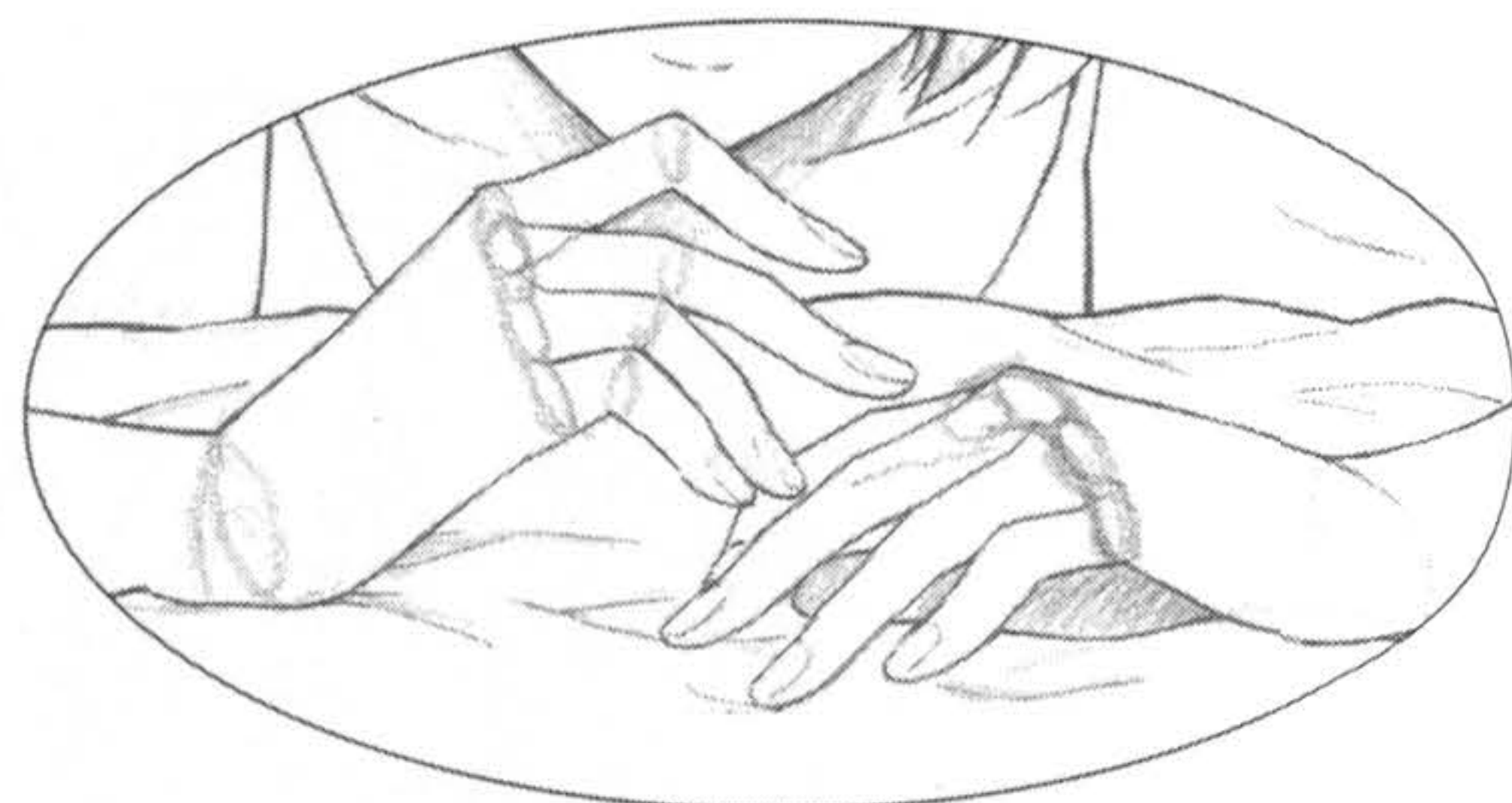
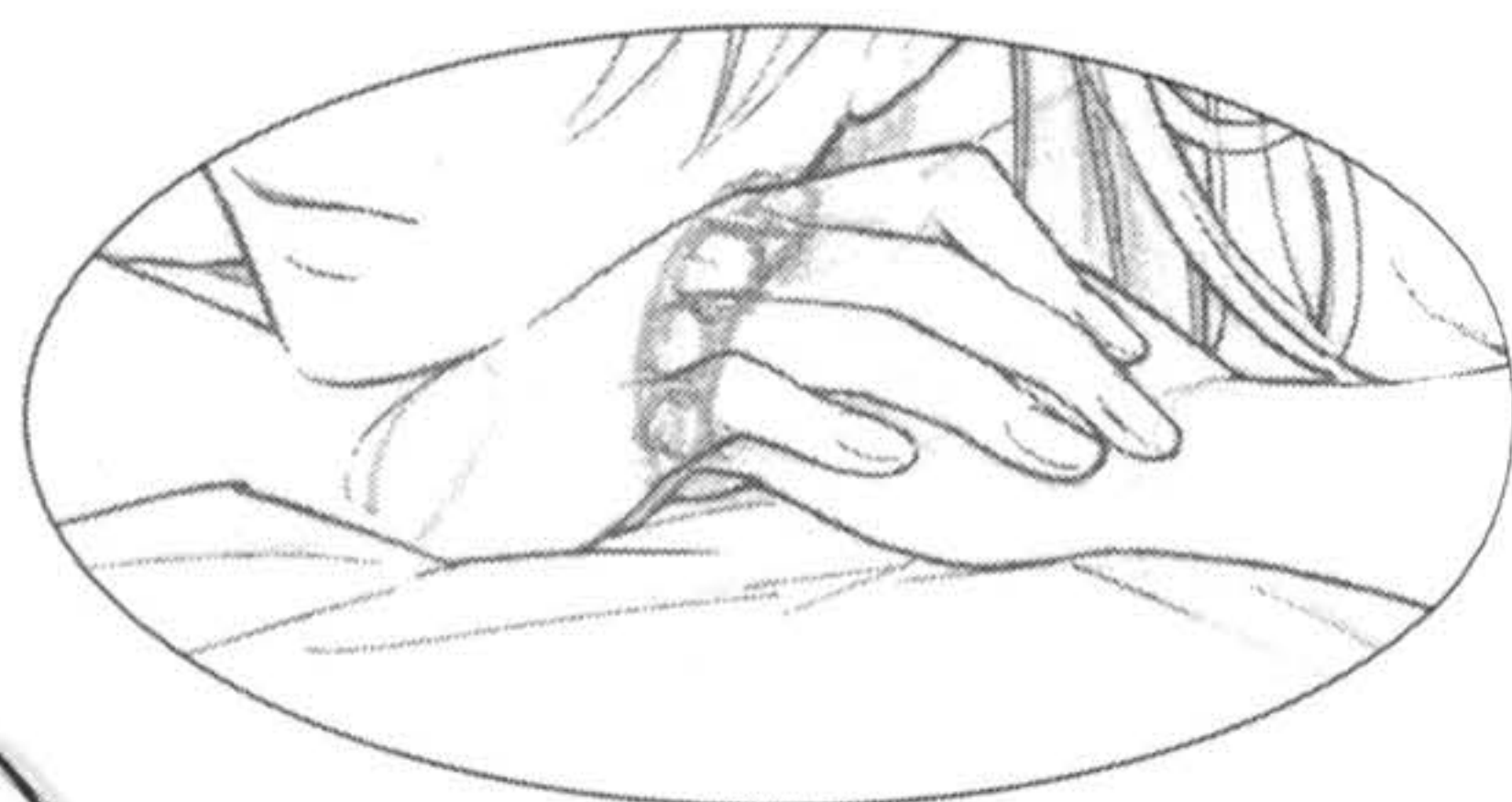
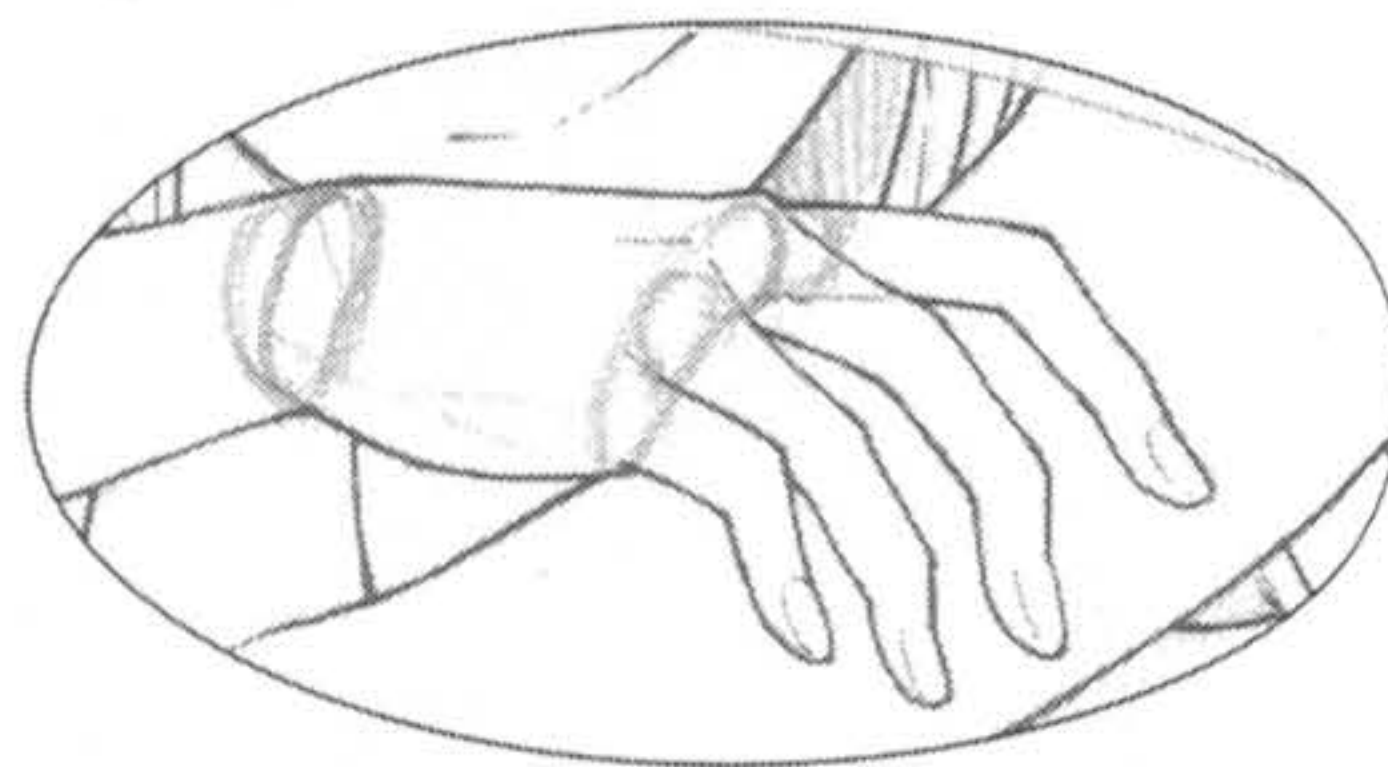
指をしっかり
組み合わせて
います。

一見、組んでる
ように見えます
が、手を重ねた
だけの場合。

左右非対称の指の
演技で明るさが生
まれます。

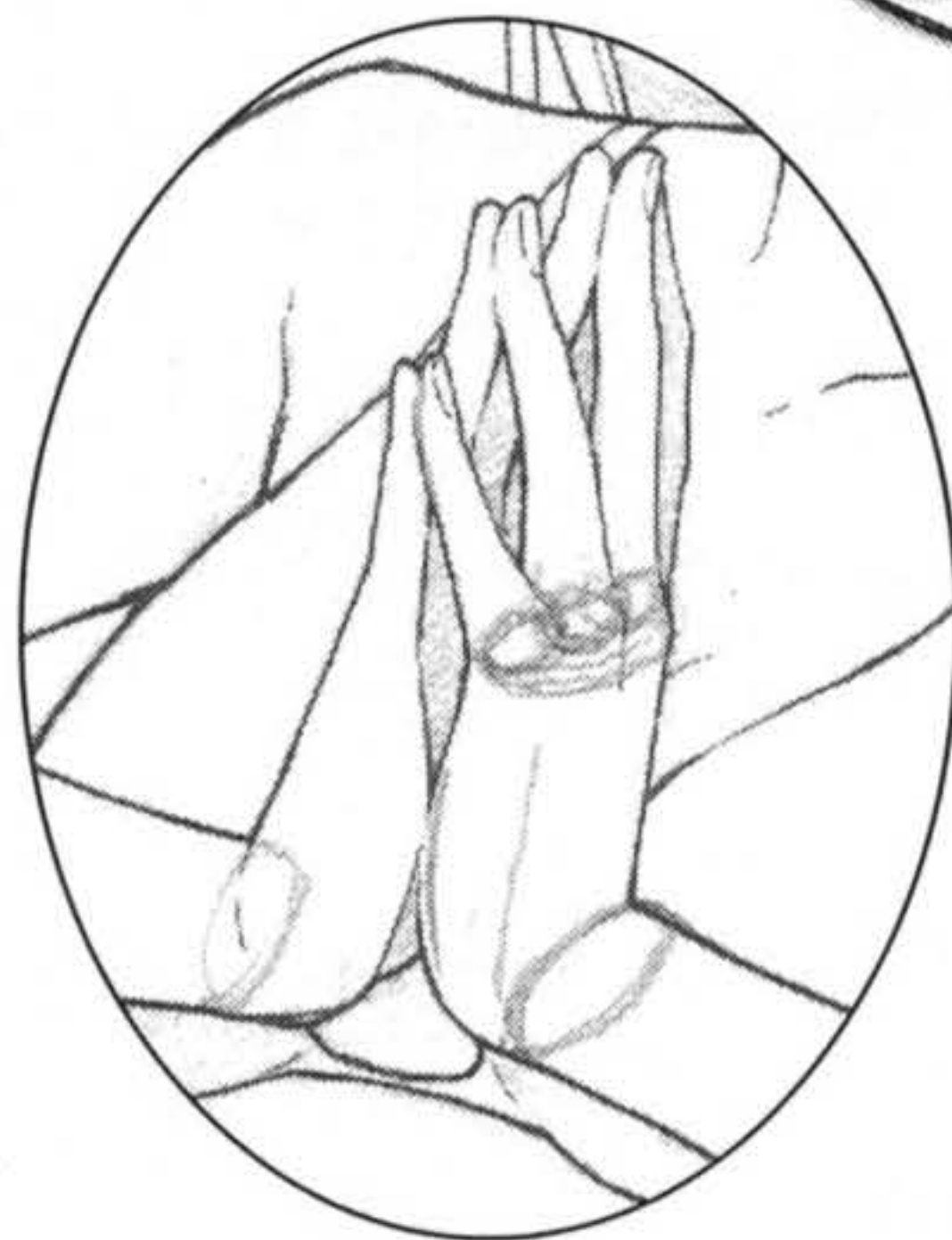
どの位置で手を
組むかでもムー
ドが変わります。

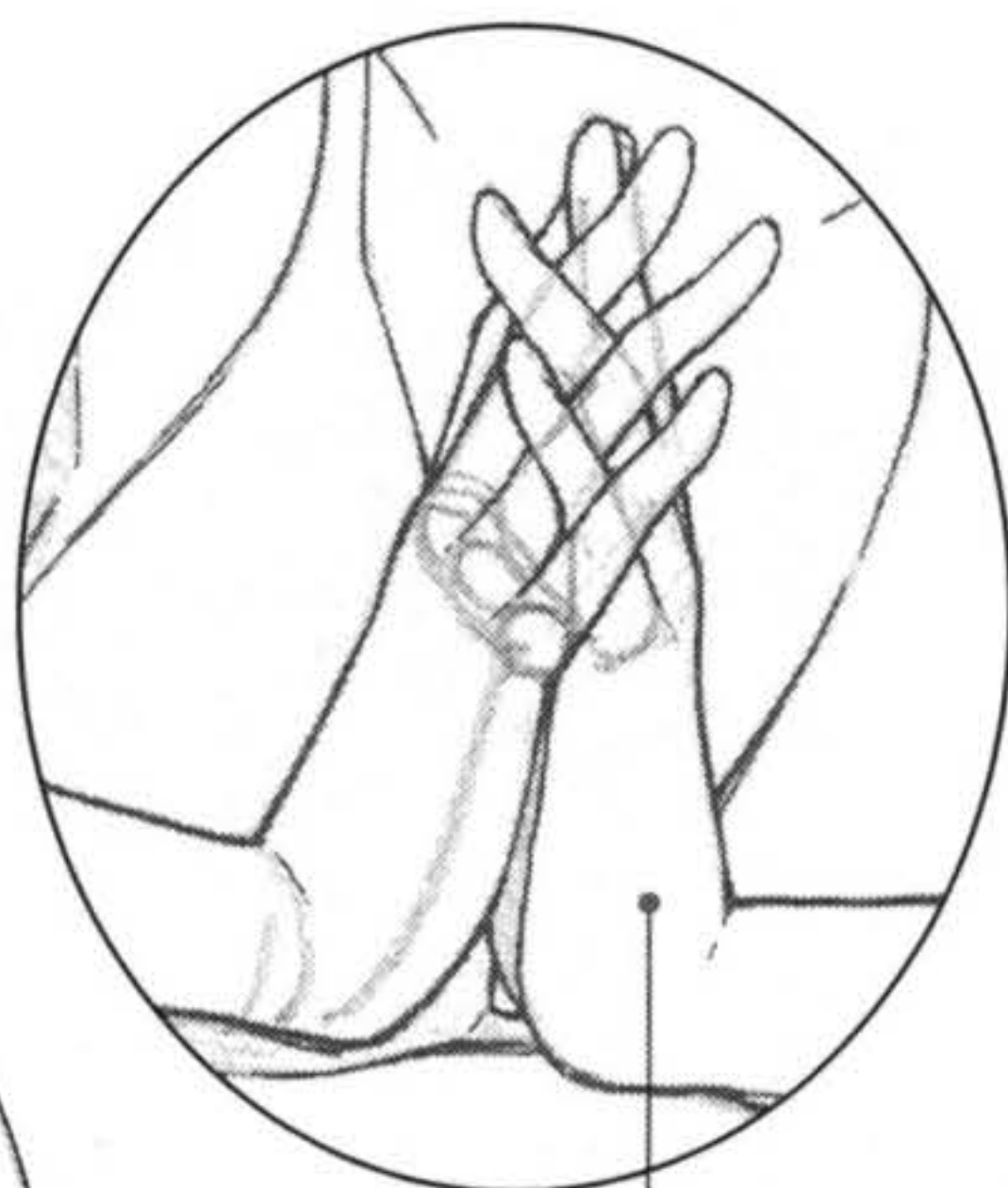
寝ポーズの手

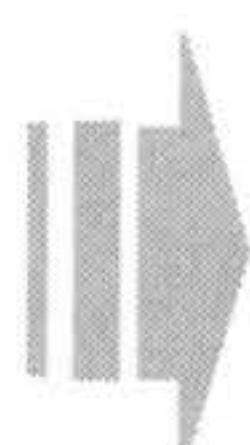
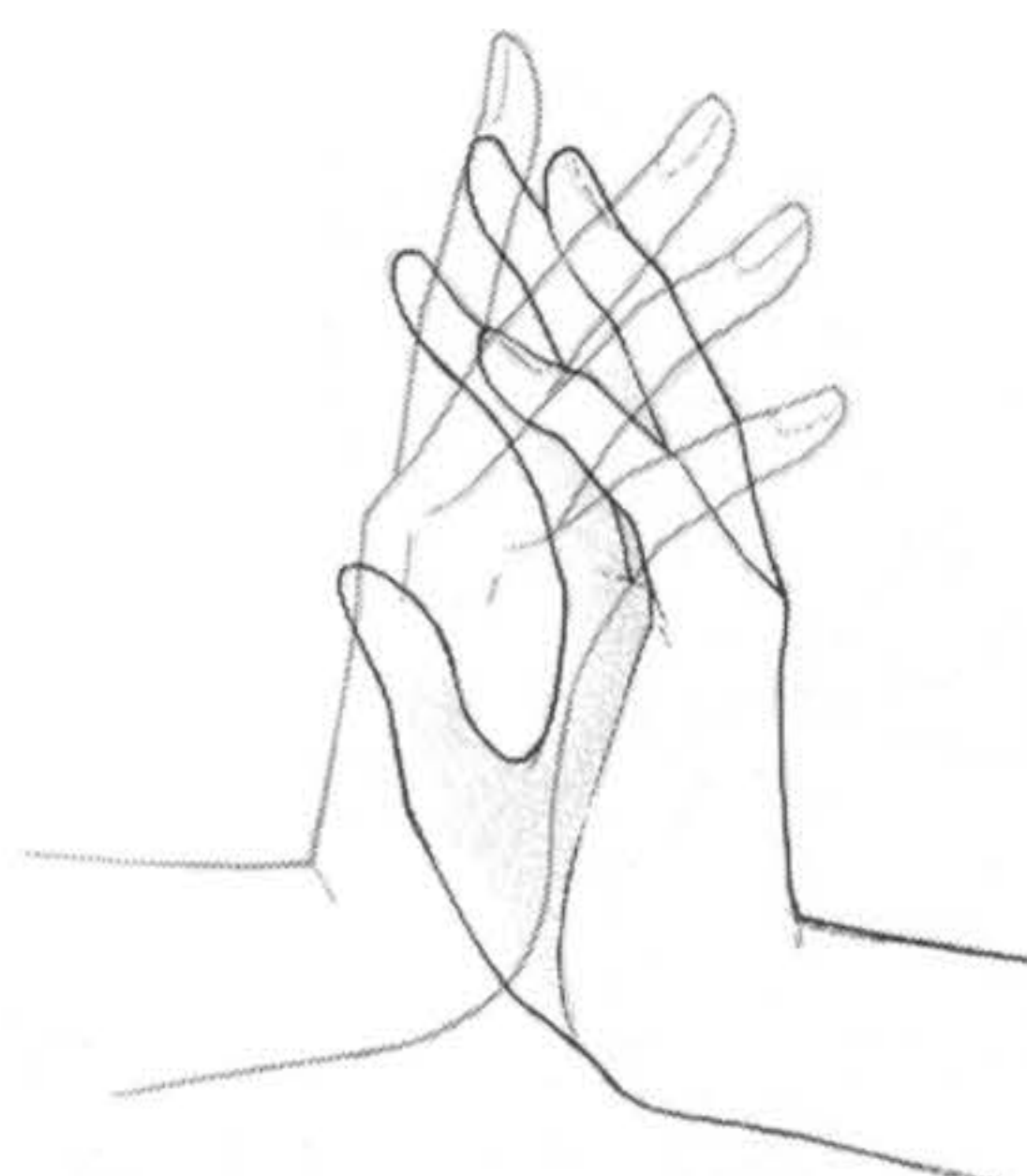
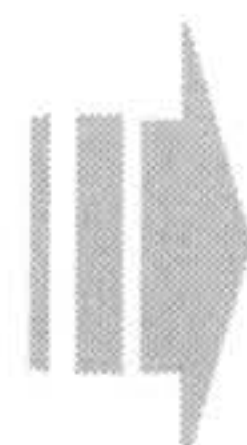
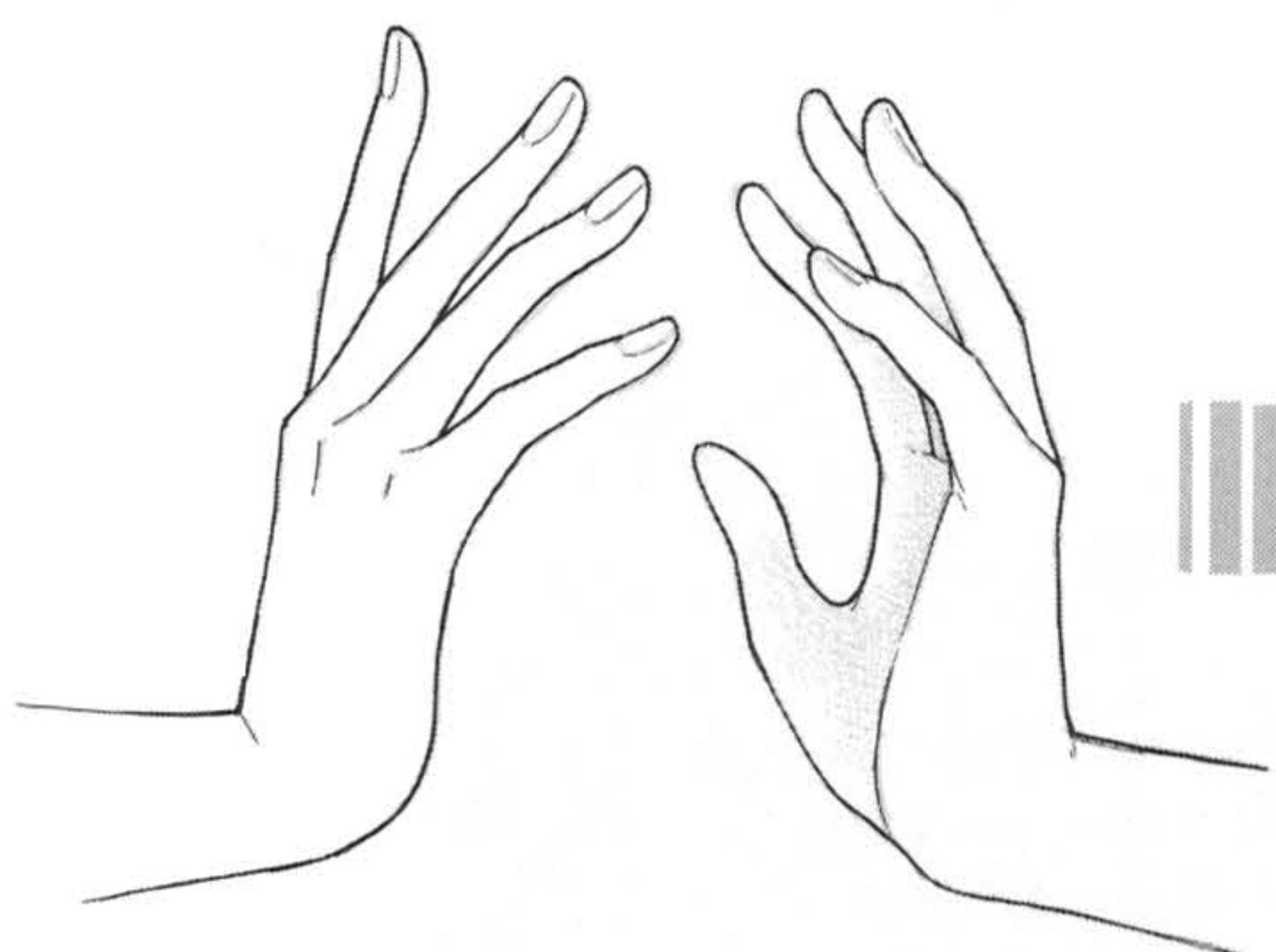
顔の近くに手がくるので、ツメをていねいに描きましょう。また、しなやかな指が演出される、指のつけ根の線に注目しましょう。

指のつけ根を丸く取りますが、指のラインは○ からくびれた曲線を経て指を描きます。

手の甲は気持ち丸みを帯びたラインで描きます。力を抜いた感じが出ます。

指を開いているので、くつろぎ感が生まれます。

頭部
上胸部
肩・腕
肘
腕
手
胸部
腹部
背中
臀部
股間部
脚部
足

手をうつ・手を合わせる

指を合わせる

アングル的に中指までが重要ですが、ほんのちょっと人差し指を描き添えましょう。

指を組む

ほぼ真横です。

手を組み合わせてみよう

合わせて描いた段階で、手の厚みや手首まわりの太さを調整しましょう。

厚み部分

手首まわり

胸部

美しいバストの曲線をとらえよう

バストの作画

バスト…胸もと。乳房のふくらみや丸さをとらえて描きます。

乳房のラインの、
脇・肩へのつな
がりをとらえま
しょう。

肩の筋肉のライン

胴体本体を
とらえる線

側面部

乳房のライン

乳房は、胴体の上にのっている丸くやわらかい
脂肪としてとらえましょう。

参考：カゲ表現

乳房の下にカゲを入れ
ると重さや立体感がう
まれます。

谷間とブラ

● 正面

自然な形

乳房は少し外側
に開いています。

**乳房の間のすき間を生かすブラ
(すき間ブラ)**

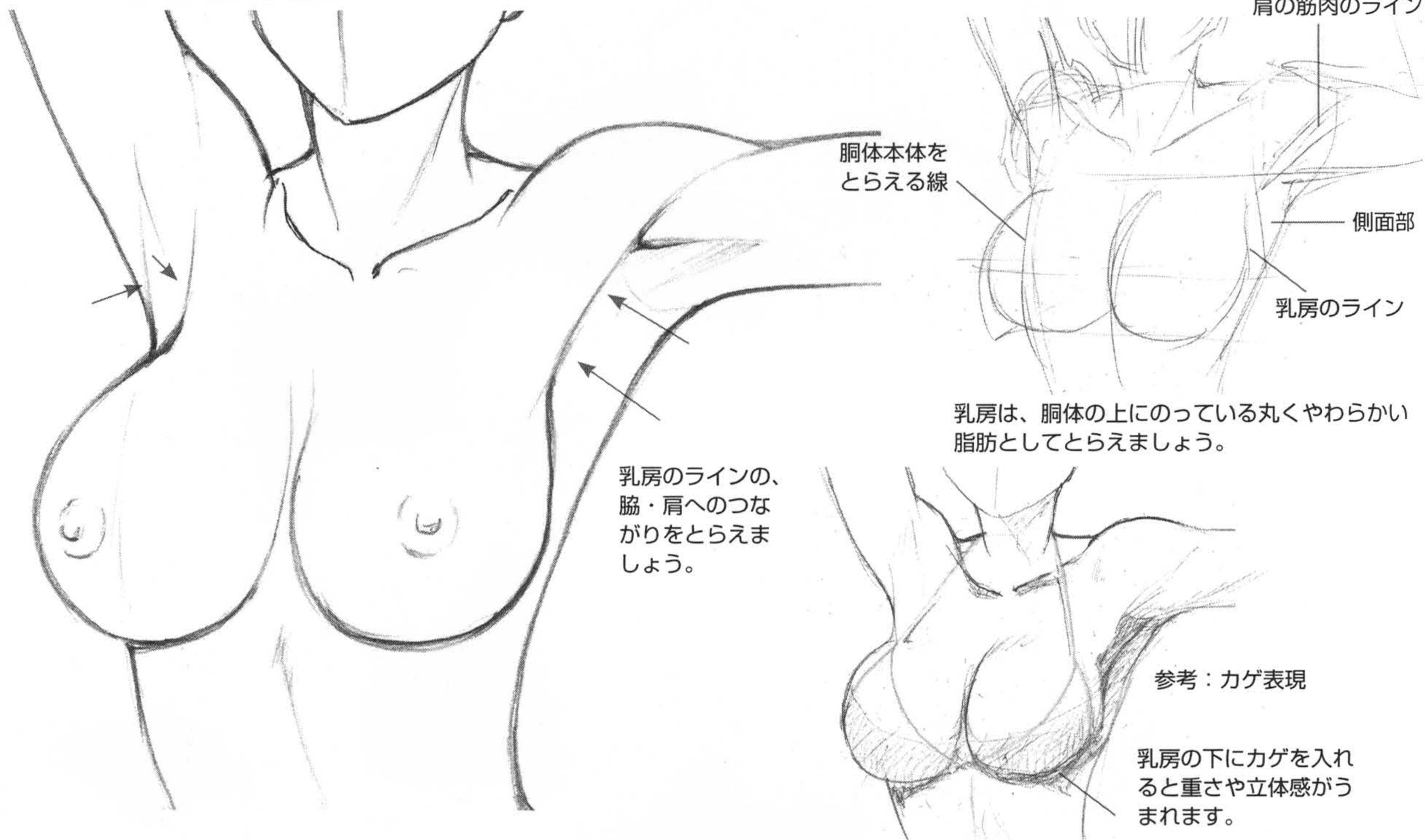
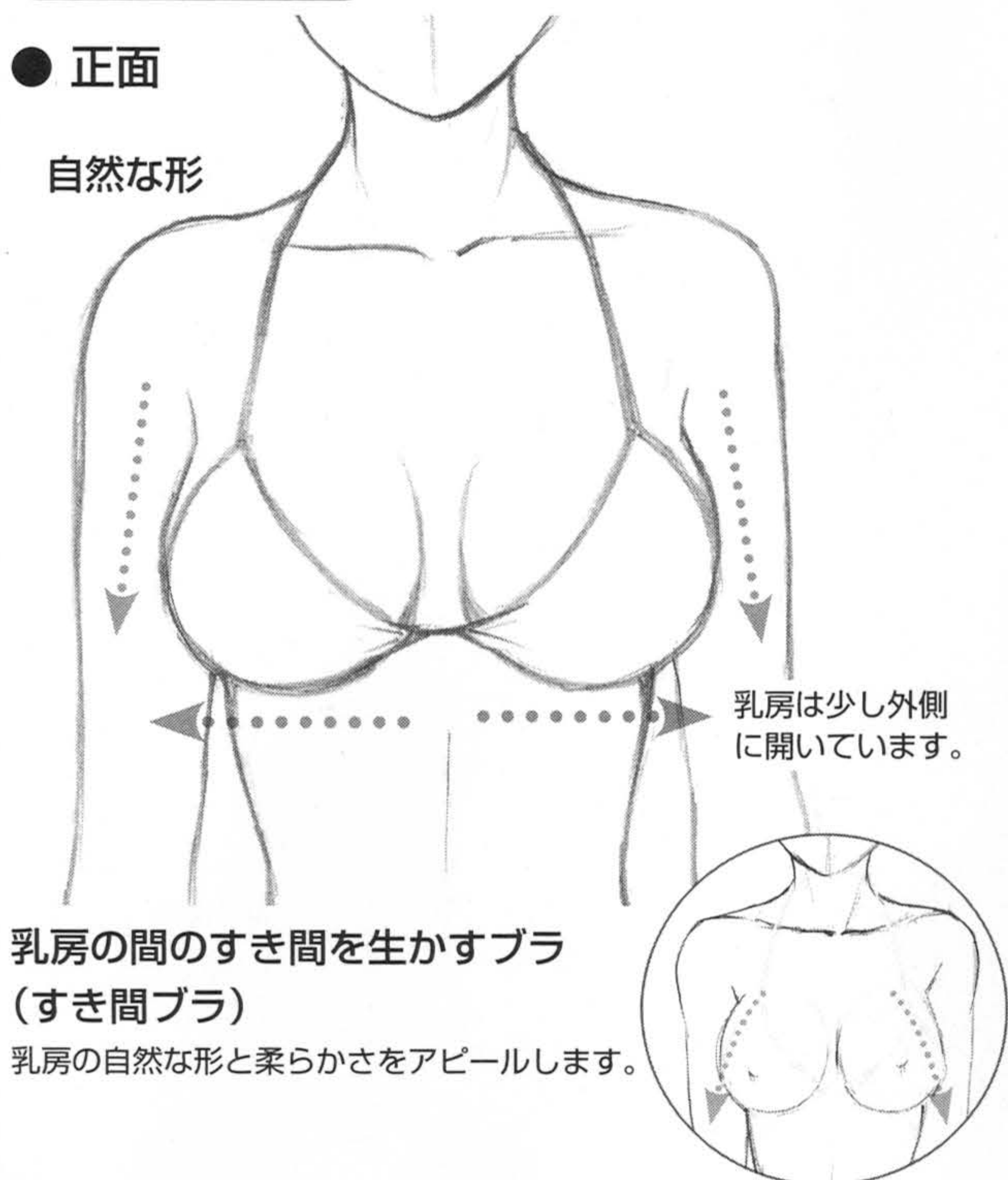
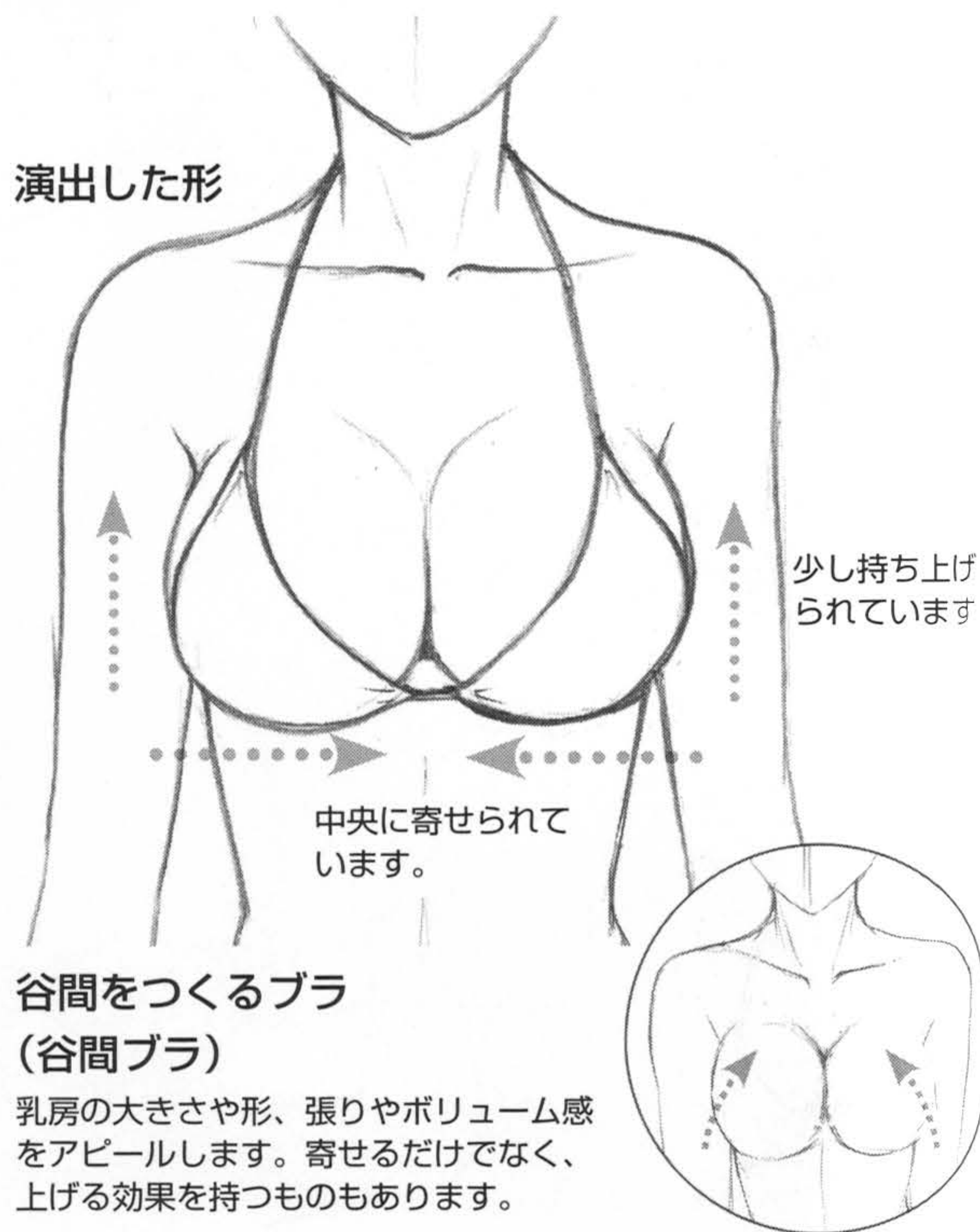
乳房の自然な形と柔らかさをアピールします。

演出した形

少し持ち上げ
られています

中央に寄せられて
います。

**谷間をつくるブラ
(谷間ブラ)**

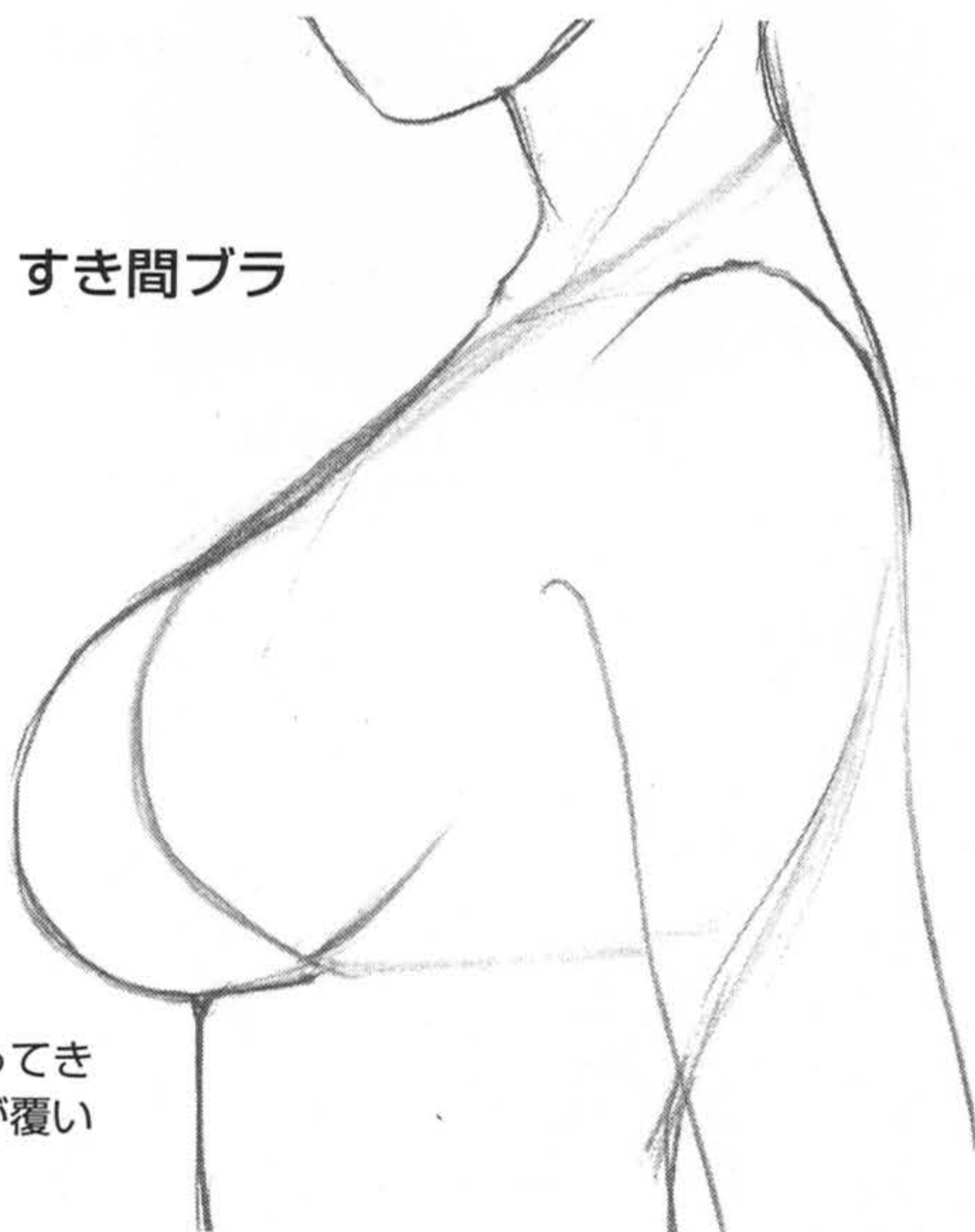
乳房の大きさや形、張りやボリューム感
をアピールします。寄せるだけでなく、
上げる効果を持つものもあります。

● ナナメ

すき間ブラ

谷間ブラ

寄せて上げる効果を強調して描きます。

● ヨコ

すき間ブラ

乳房にそってきれいに布が覆います。

谷間ブラ

肉がはみ出るイメージです。

重ねて見た場合

寄せて上げられている分、上にはみ出します。

すき間ブラ…自然な乳房の曲線に近い形を美しく演出します。

谷間ブラ…ボールのような形で弾力感やボリューム感を演出し、乳房の存在感を強調します。

バストサイズの描き分け

張り出し方と形をつくる曲線を描き分けましょう。

大きいタイプ

正面

胴体の幅より外に
広がります。

下乳から腰までの距離が短くなります。

ナナメ前

側面の幅が乳房で隠されます。

ヨコ

ハッキリした
曲線

脇の下に向かって深く、太いライン
で描きましょう。重さと大きさが表
現されます。

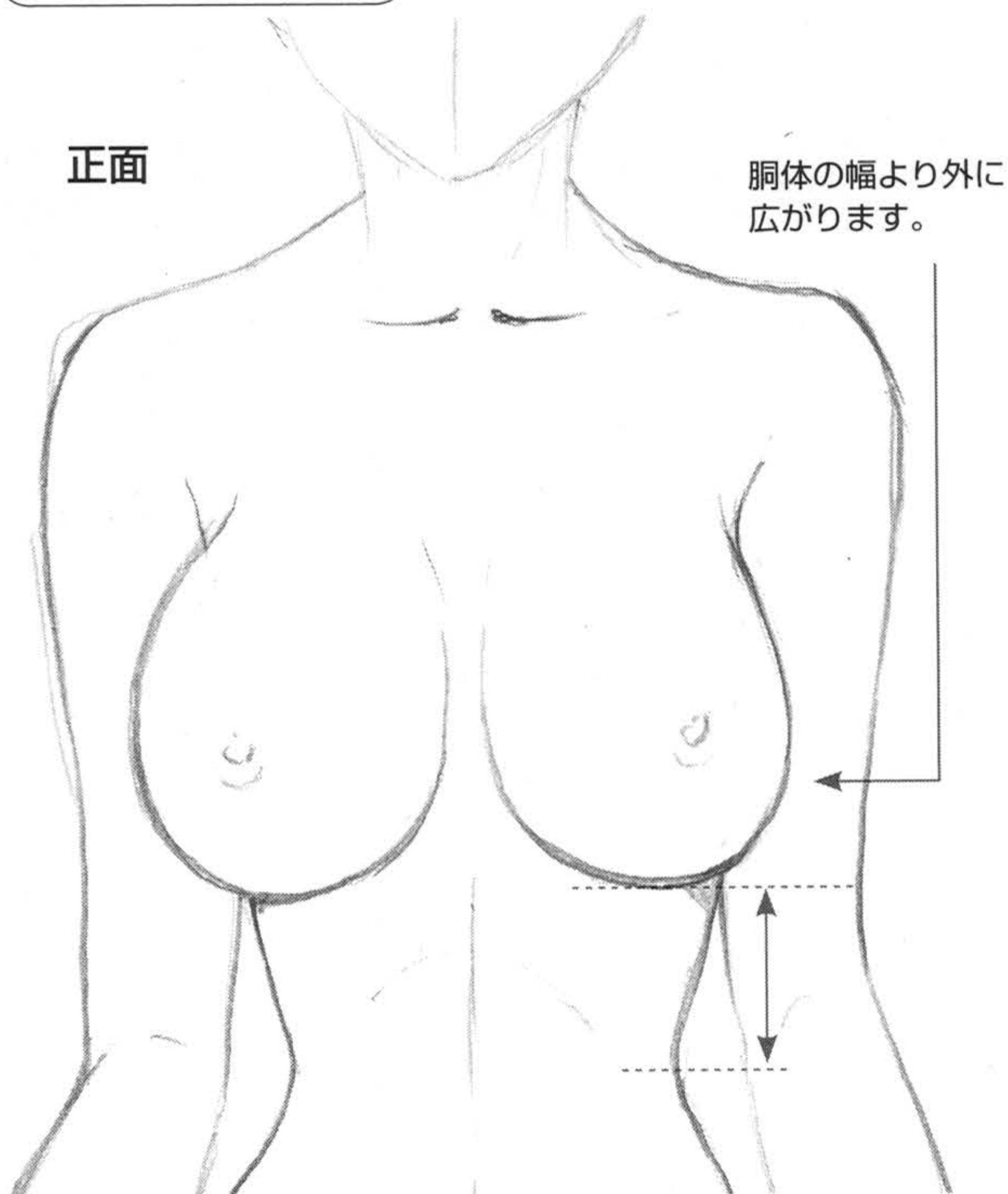
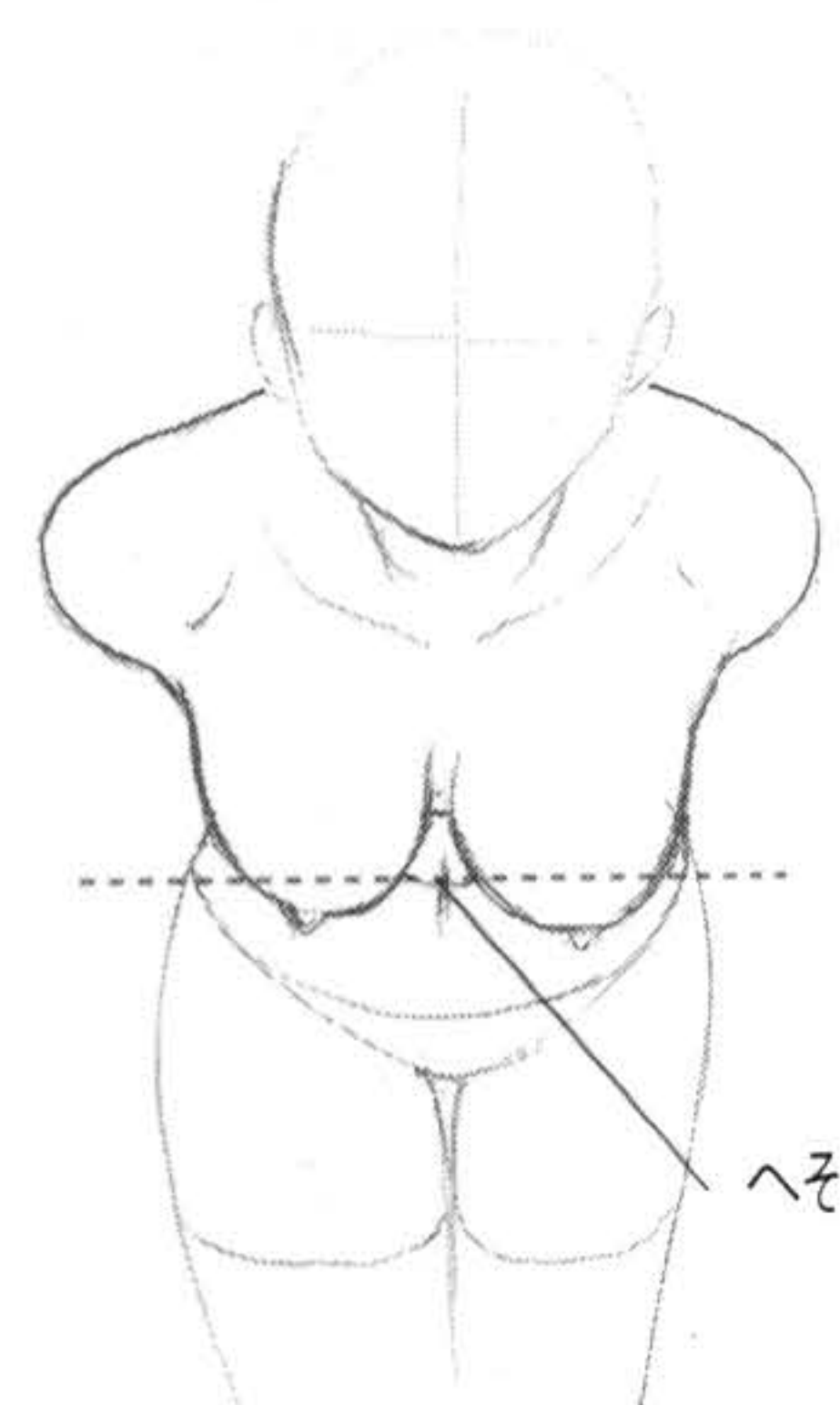
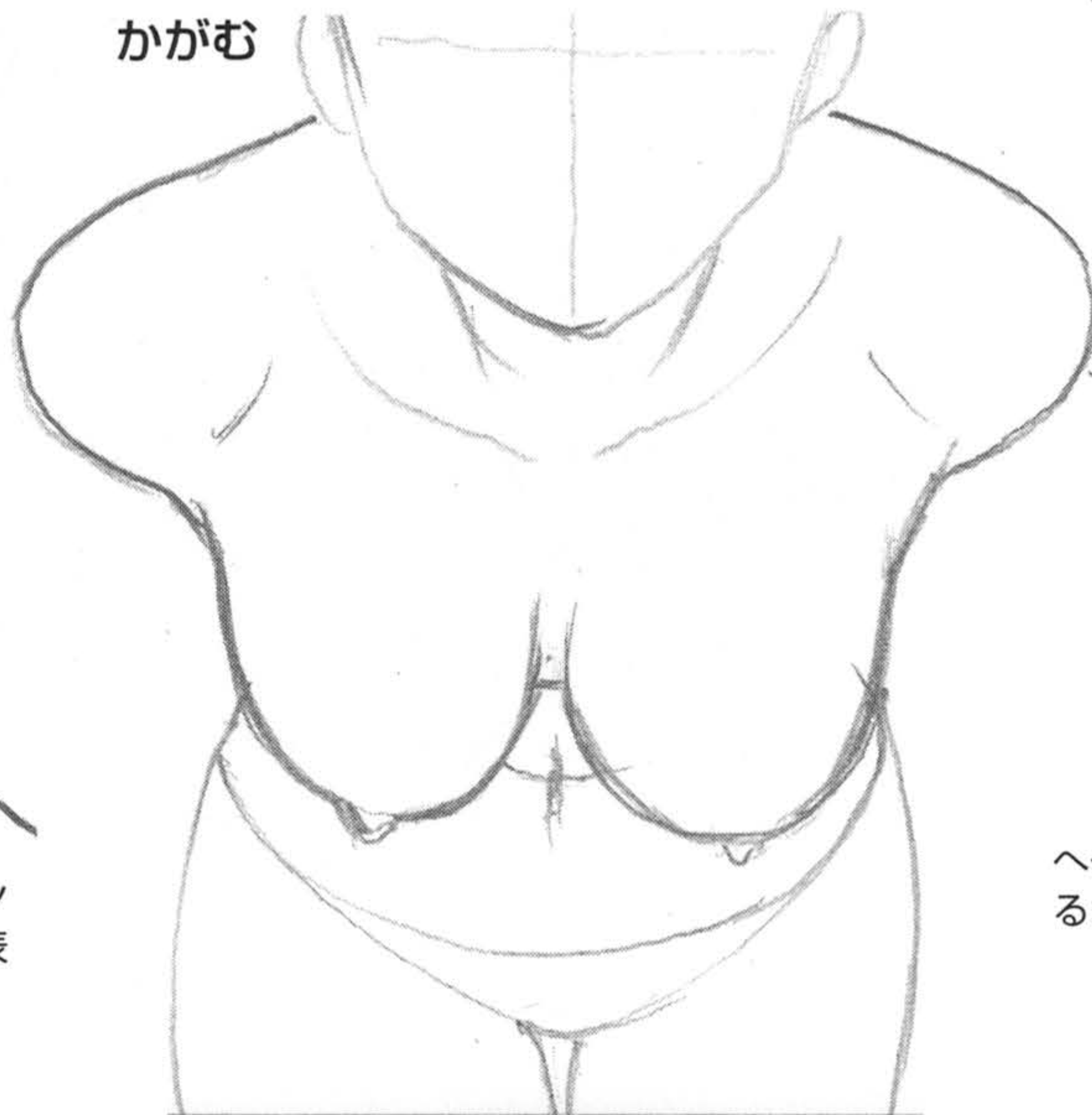
ナナメ後ろ

丸いふくらみ
のイメージで
描きます。

背面ポーズ

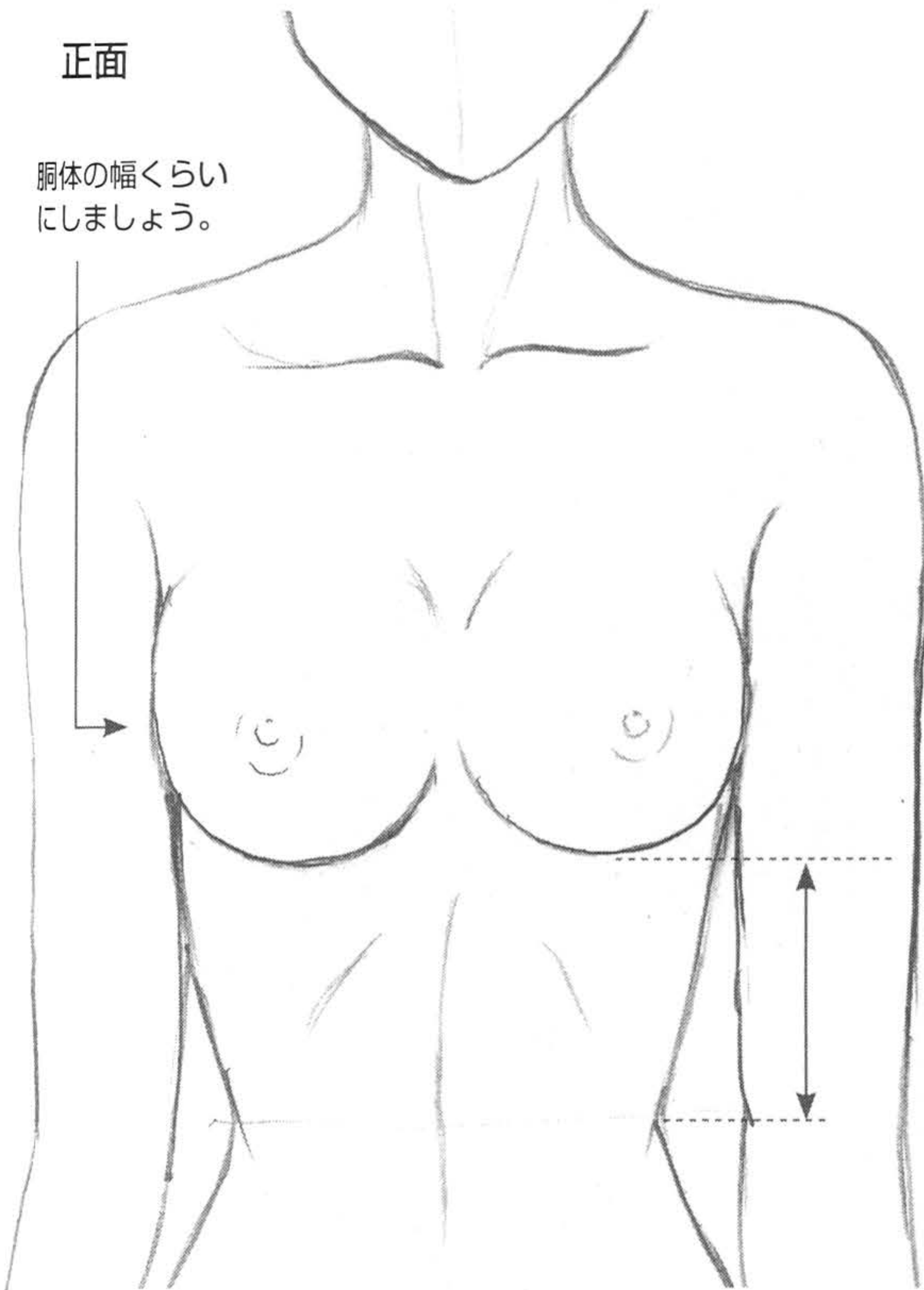
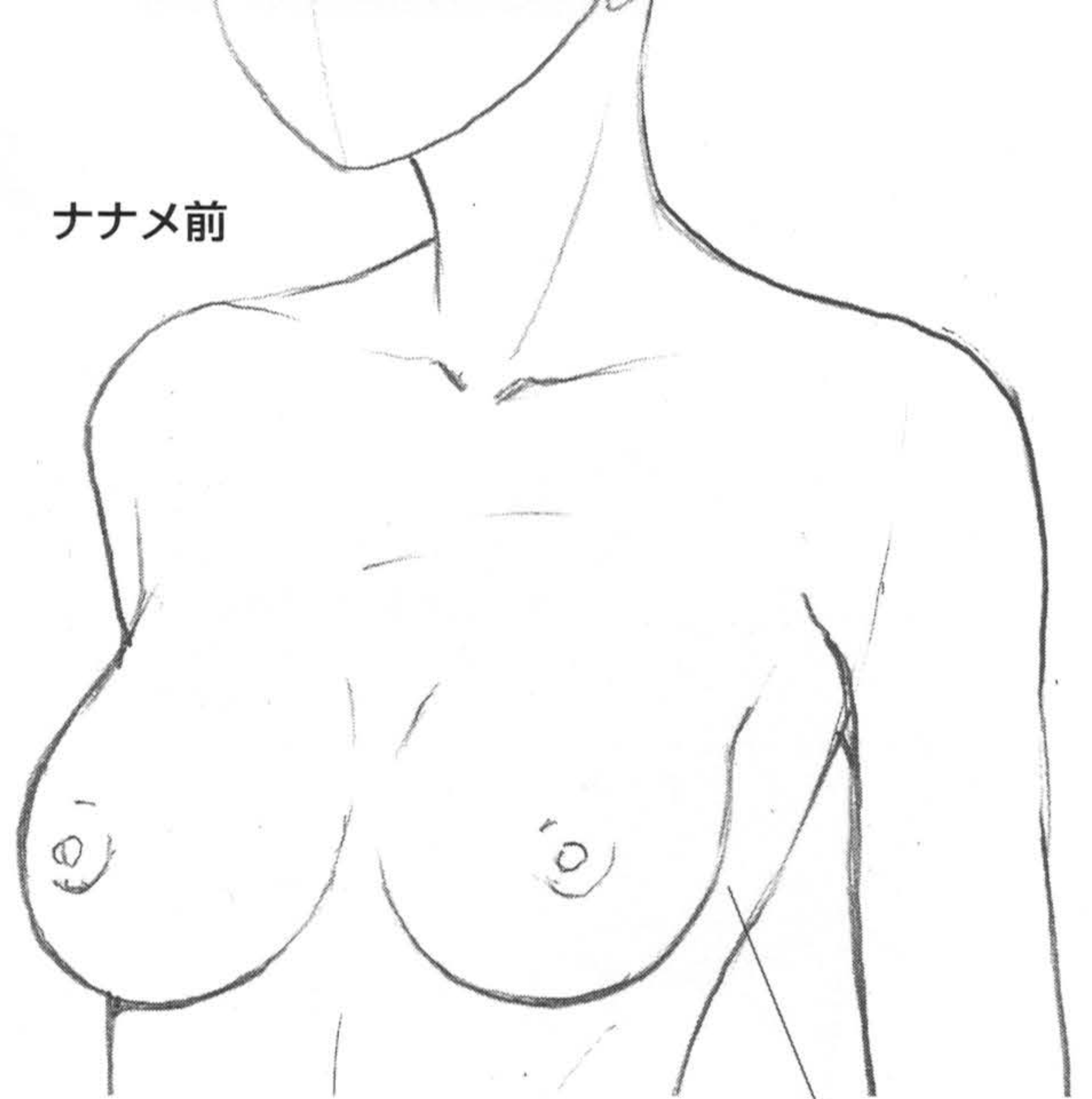
脇から乳房
が見えます。

かがむ

へそ

へそより下ぐらいまで垂れ
るボリュームを演出します。

小ぶりタイプ

正面

胴体の幅くらい
にしましょう。

ナナメ前

側面がはっきりとらえら
れます。

ナナメ後ろ

背面ポーズ

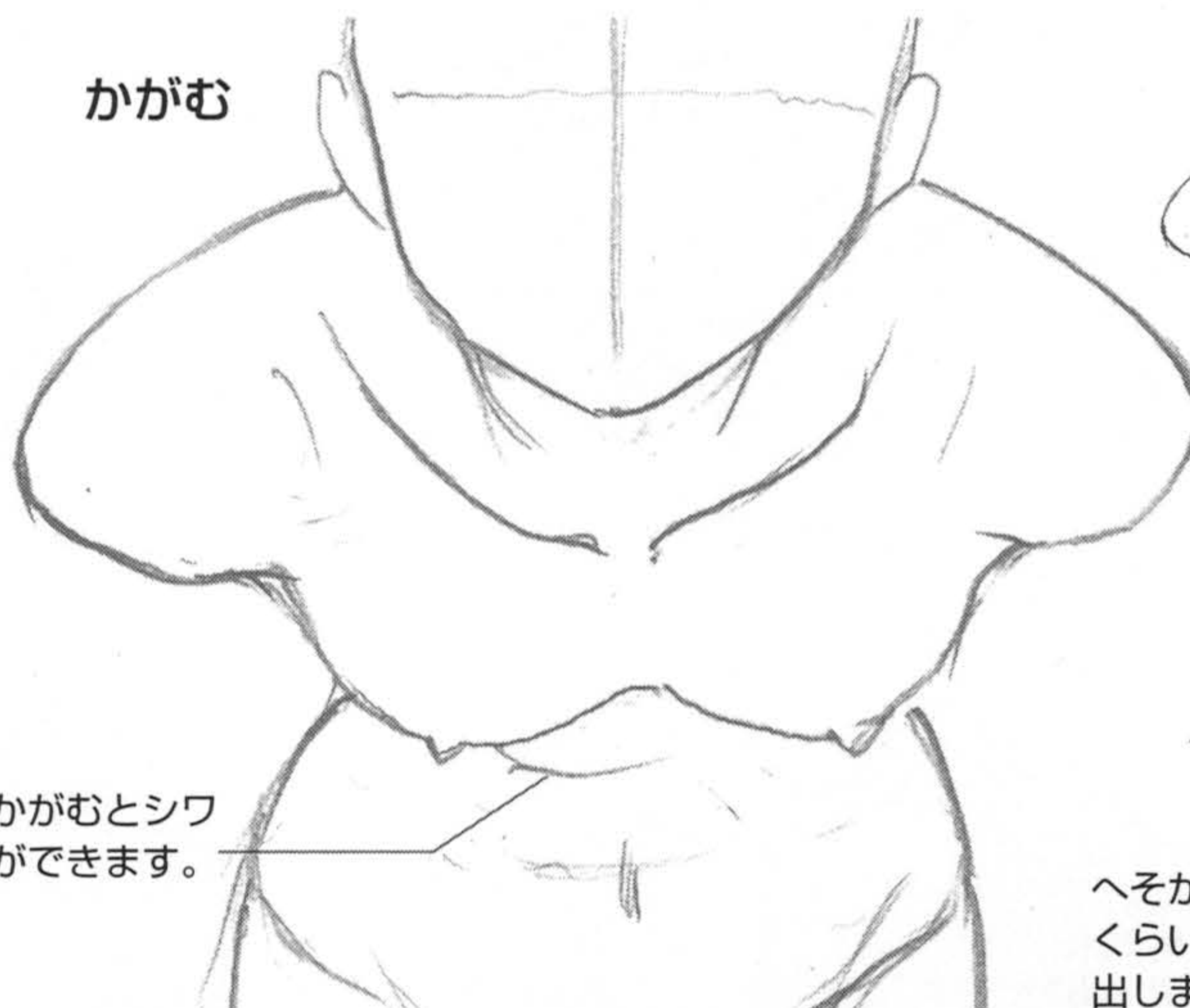
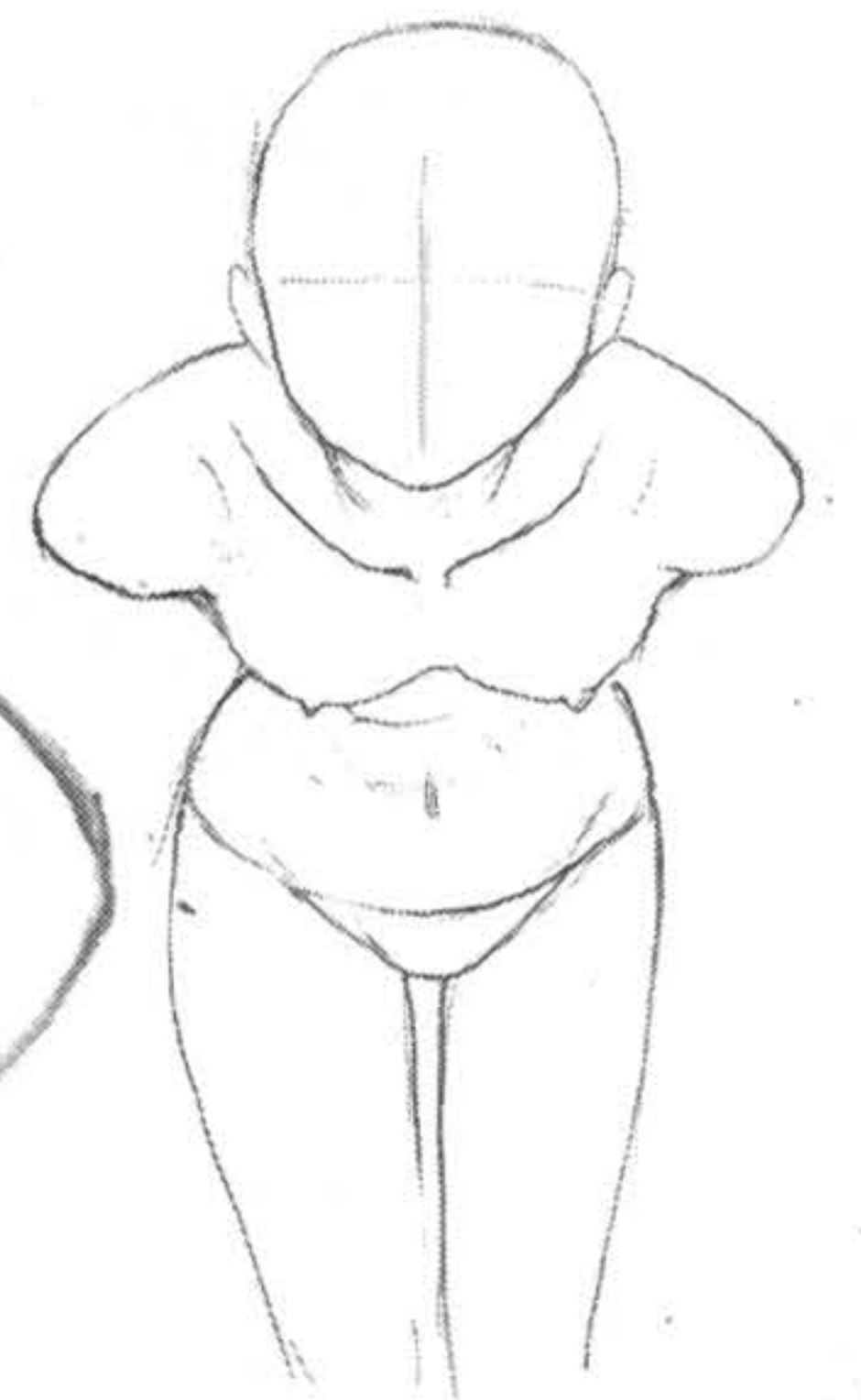
ナナメのゆるやか
な曲線と丸い曲線
を組み合わせて形
をとりましょう。

見えま
せん。

ヨコ

ゆるい曲線

短めに半円状の曲線をイメージしましょう。

かがむ

かがむとシワ
ができます。

へそが見え、おなかのシワ
くらいまでのふくらみを演
出します。

乳房と乳首のバリエーション

代表的なバリエーションを紹介します。乳房と乳首を組み合わせて、理想のバストを表現しましょう。

バスト表現

基本の胴体

乳房のつきぎわの目安。どのタイプも、基本的にはこの位置から描きます。

アンダーバスト（下乳部の目安）

乳房の大きさによって、アンダーバストの位置は下がります。

鋭角タイプ

柔らかタイプ

巨大タイプ

爆乳タイプ

控えめタイプ

● 横から見た形のいろいろ

乳房のふくらみの曲線（乳房の形）と乳首の大きさの違いで、様々にデザインされます。乳輪（にゅうりん）を省略することもあります。

乳首と乳輪の表現

乳首

乳輪

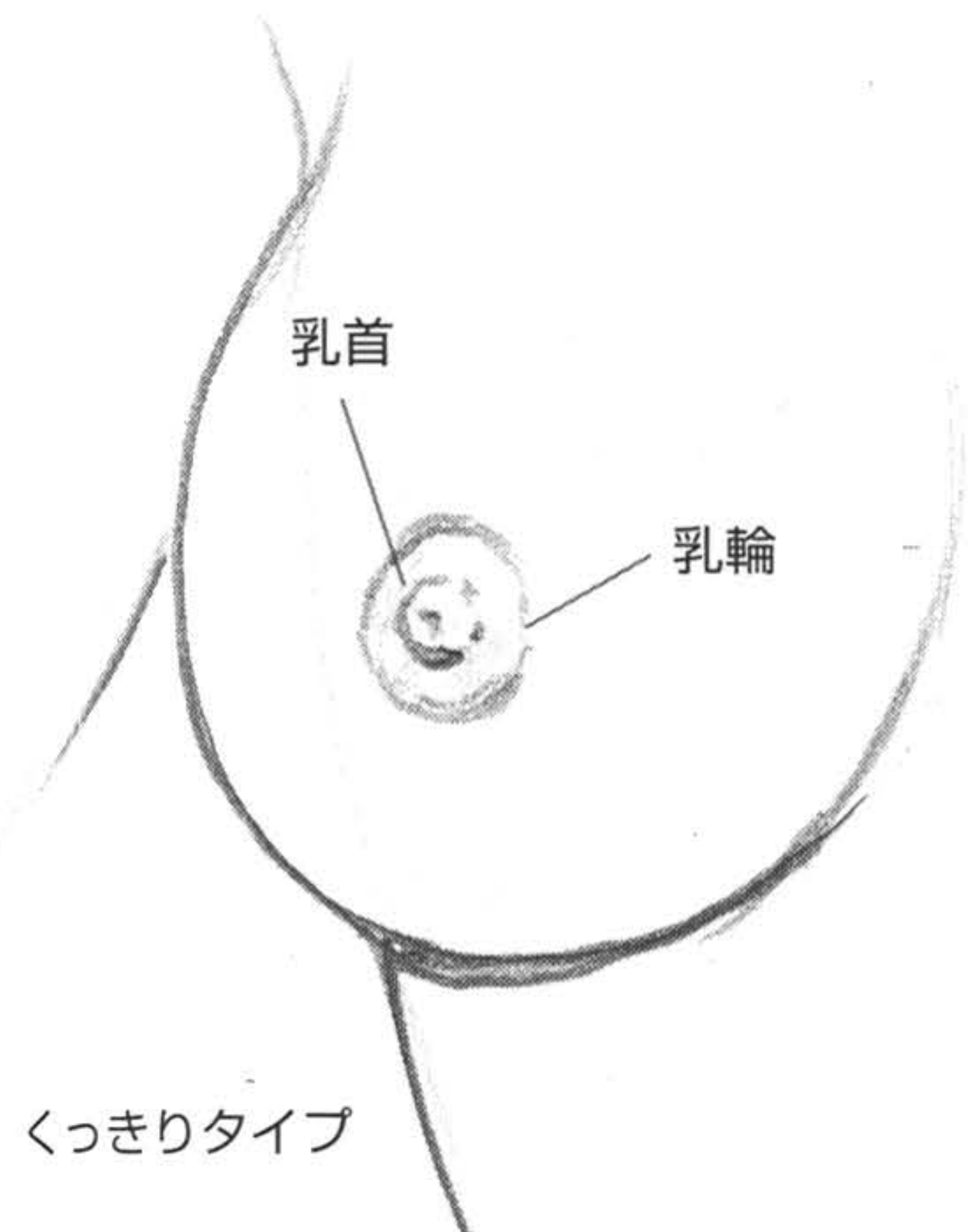
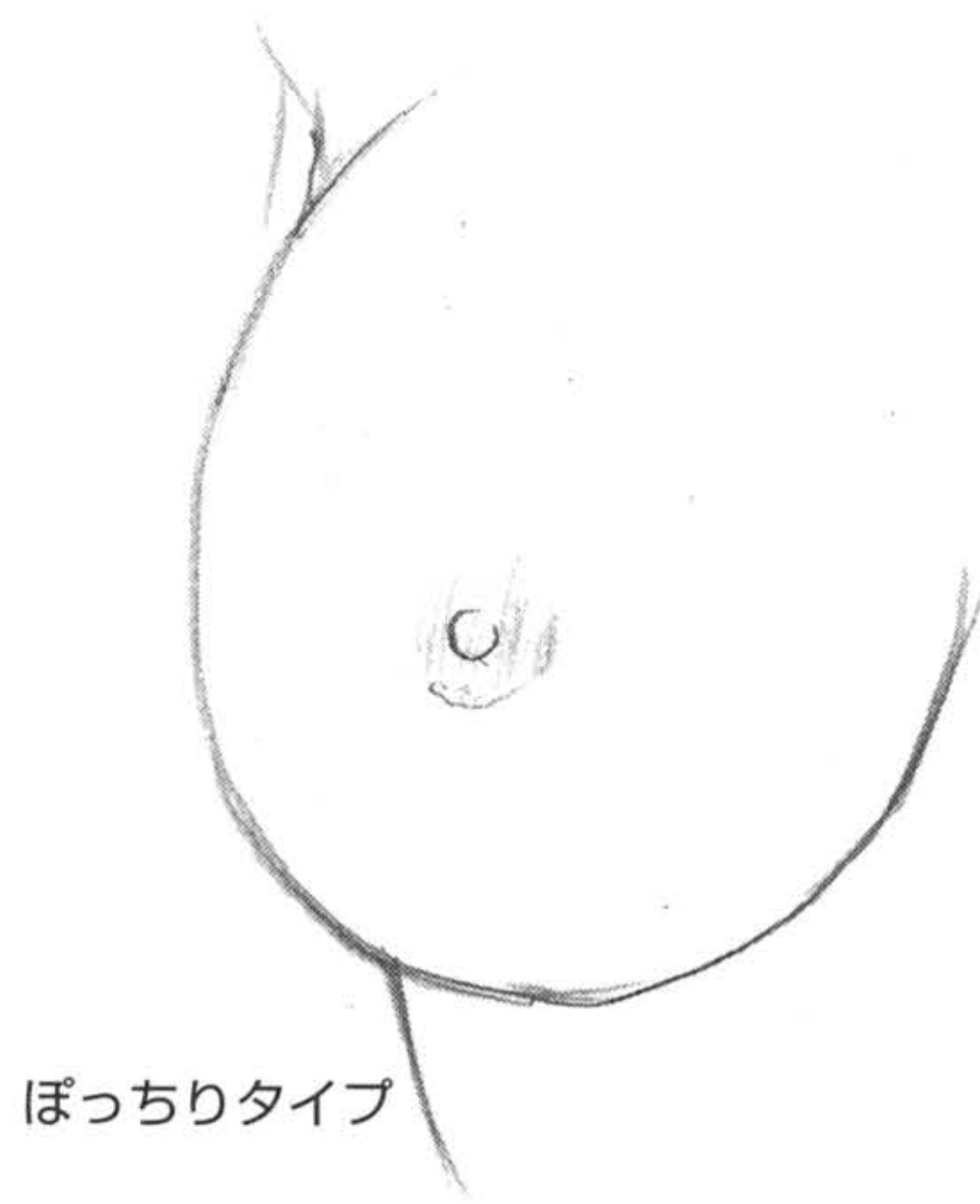
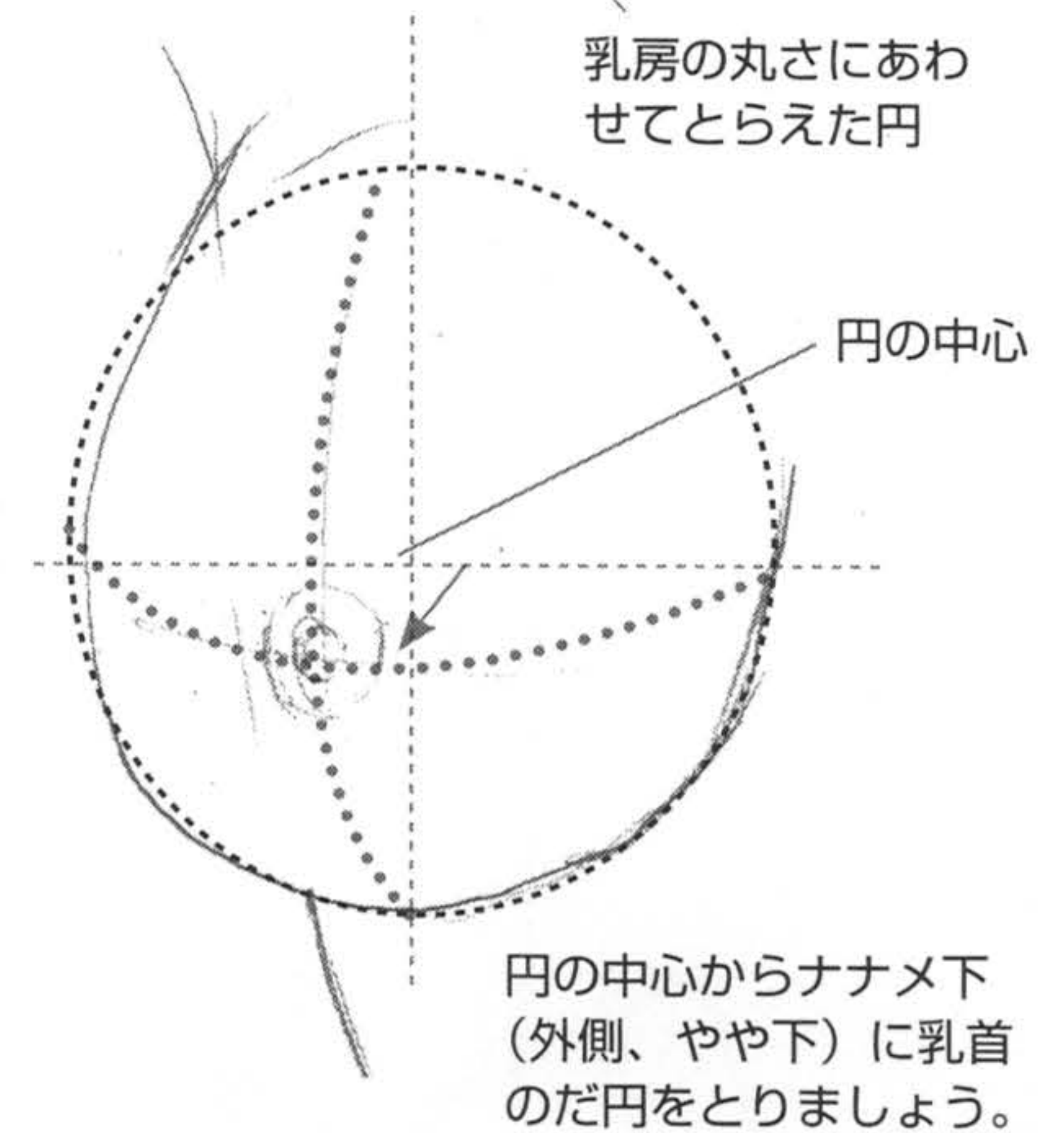
くっきりタイプ

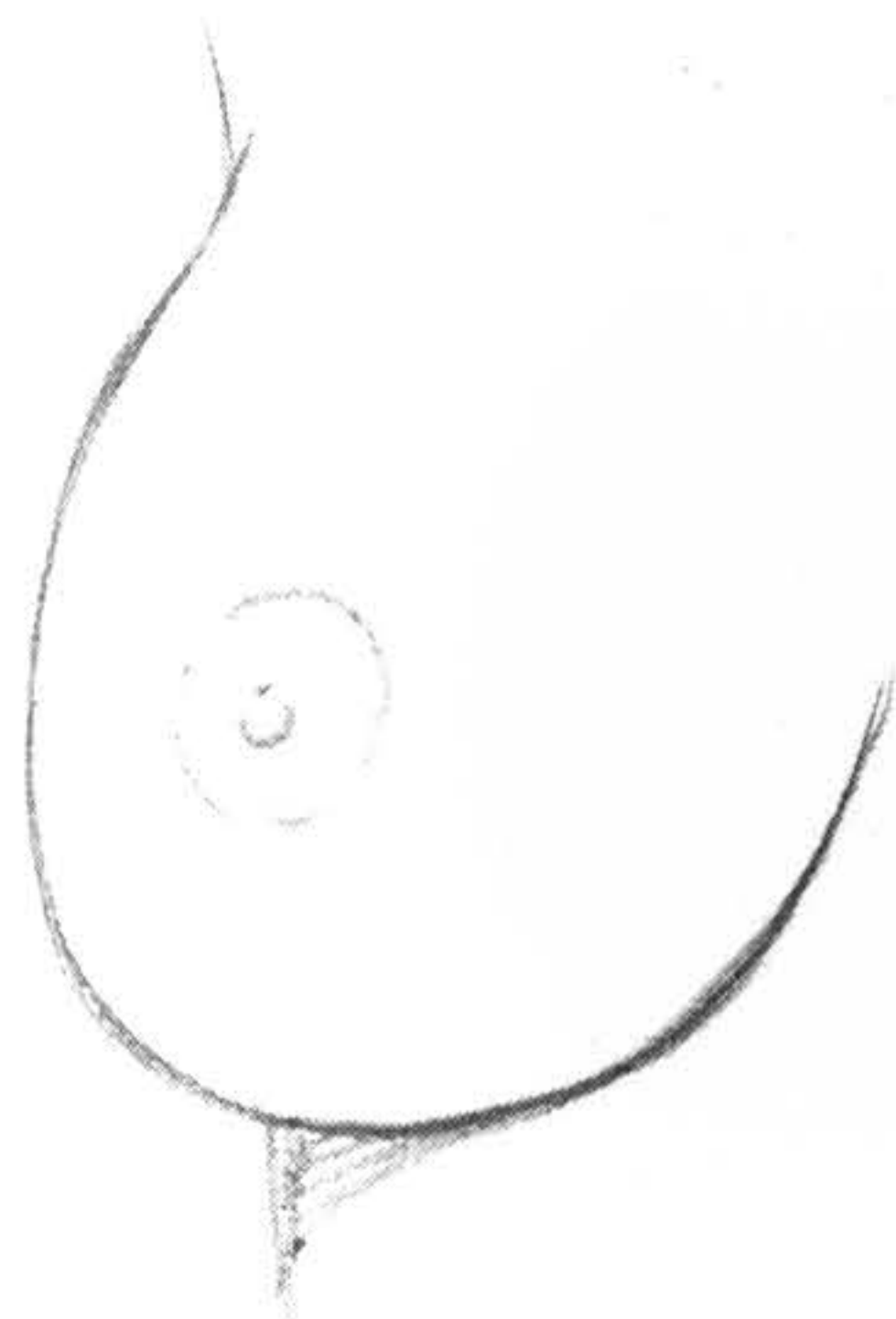
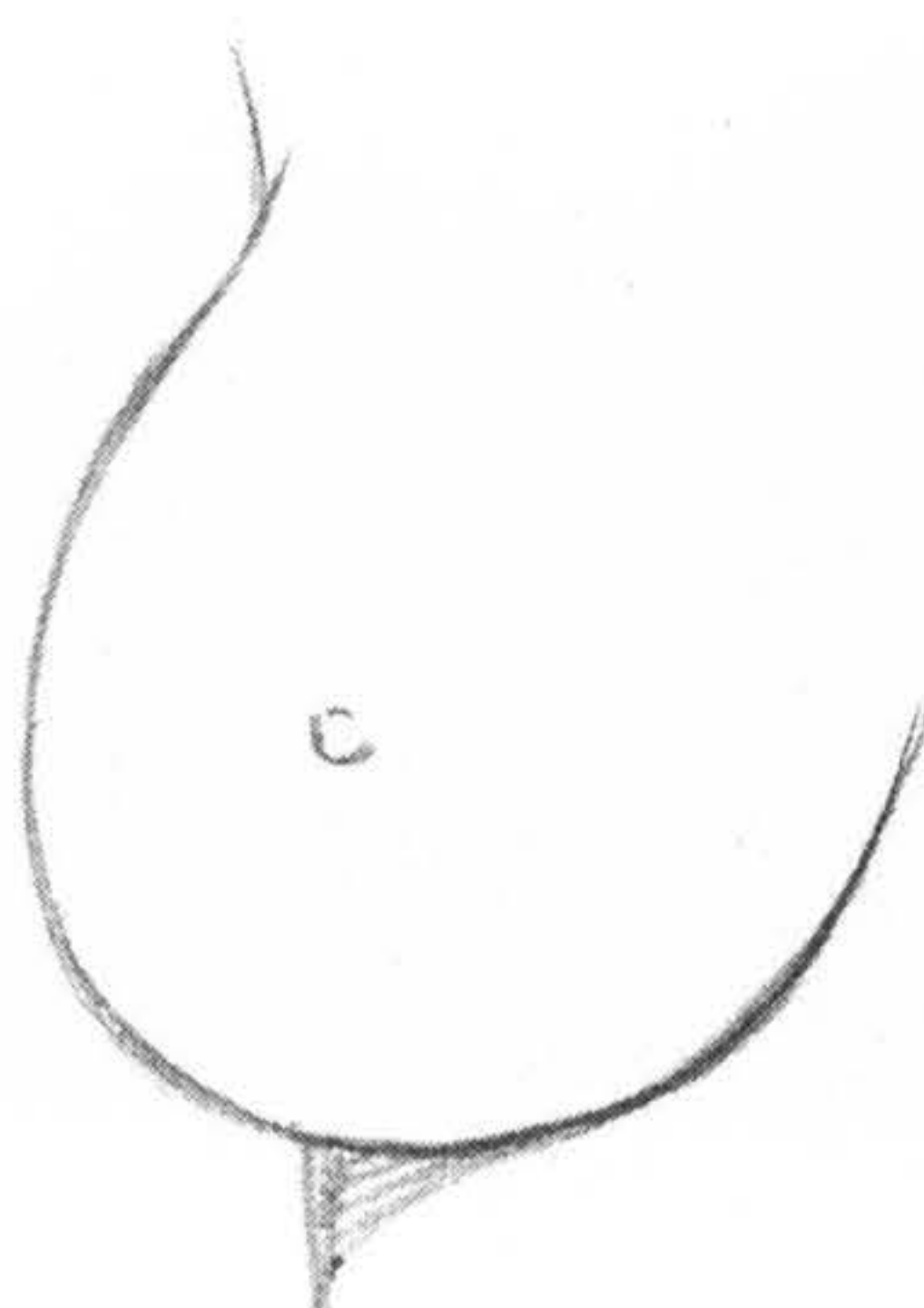
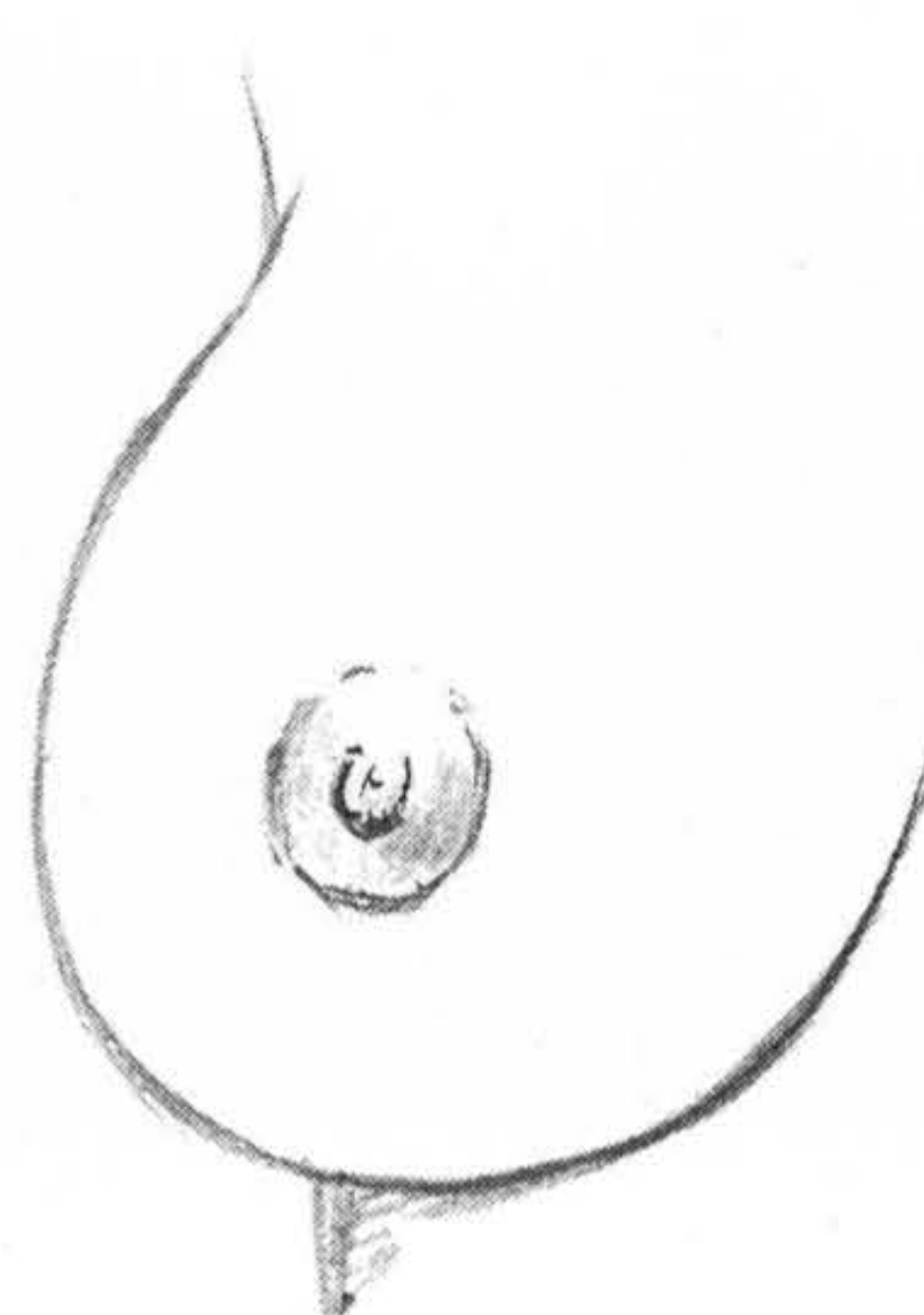
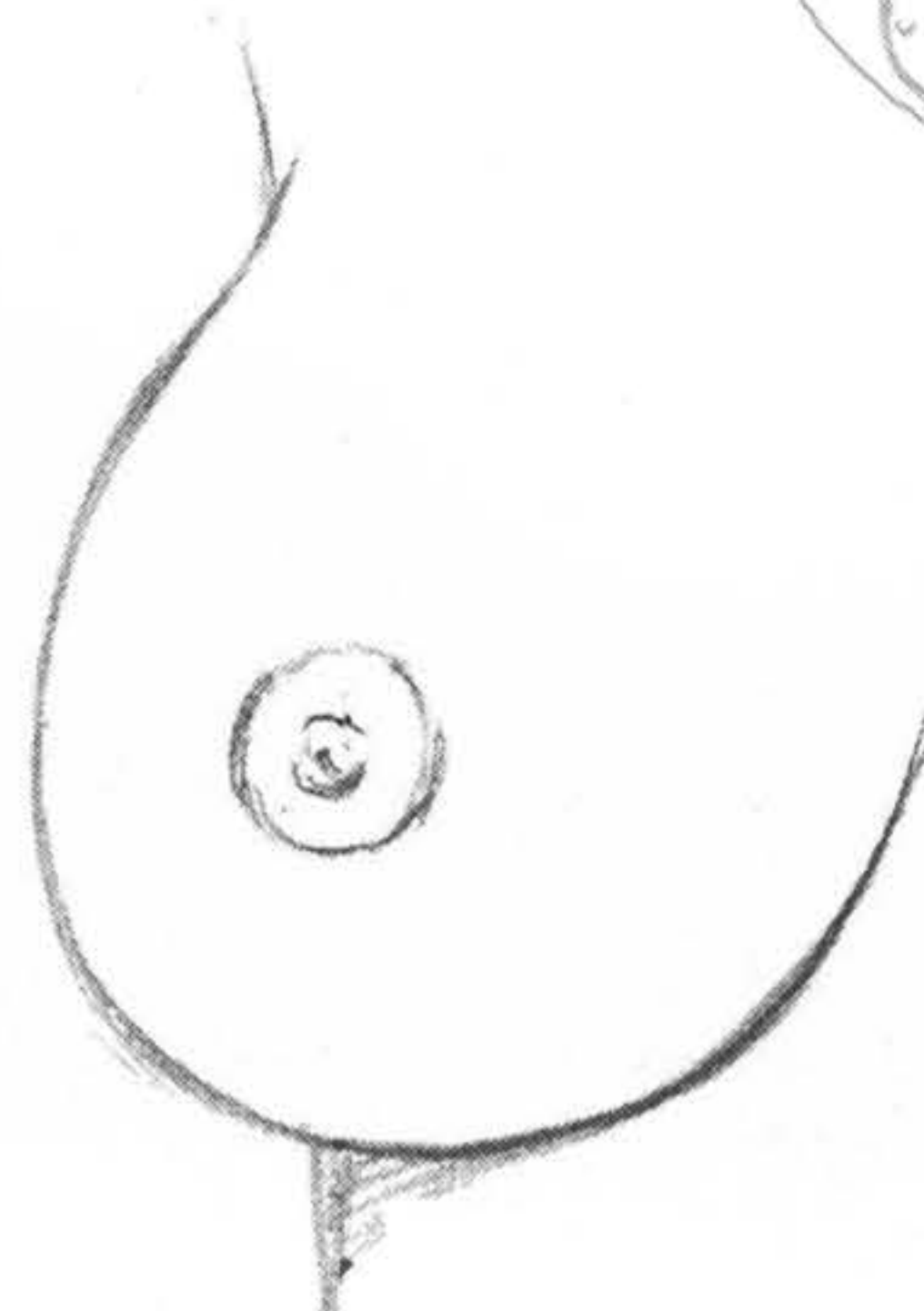
ぽっちりタイプ

位置のとりかた

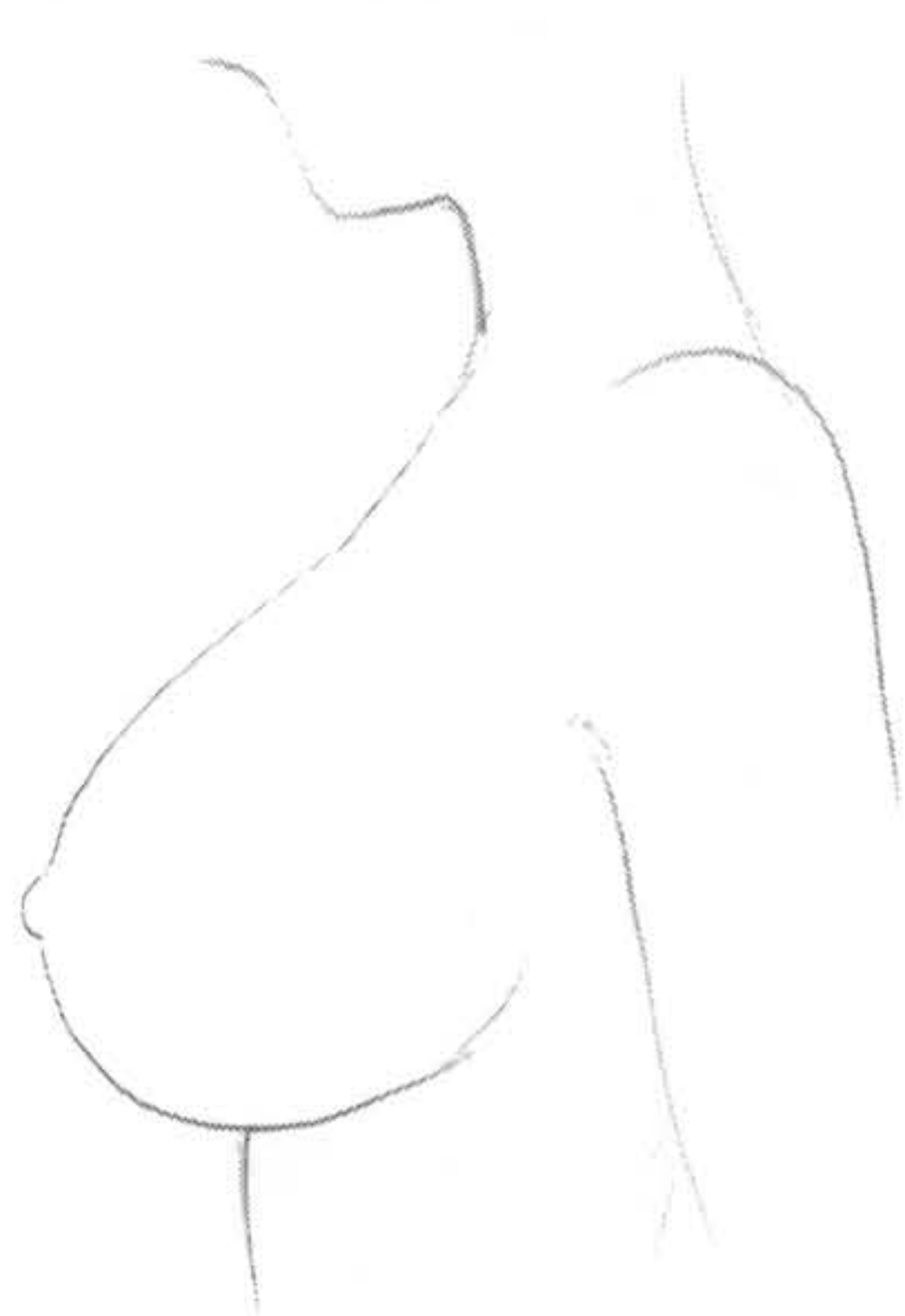
乳房の丸さにあわせてとらえた円

円の中心

円の中心からナナメ下（外側、やや下）に乳首のだ円をとりましょう。

乳輪は乳首を中心にした円ですが、乳房の曲面に応じてだ円形になります。

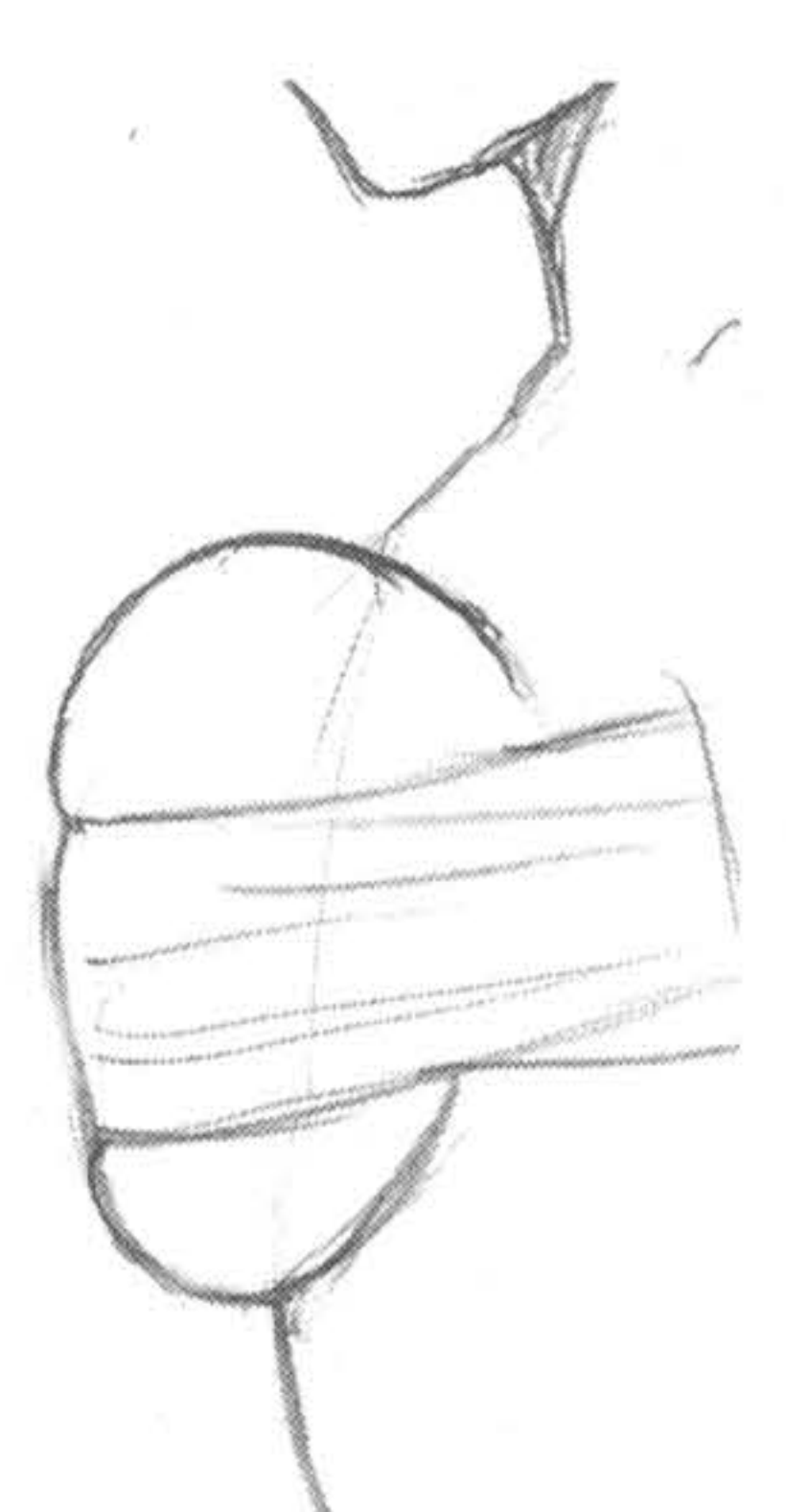
●乳首表現のバリエーション

円を２つ描くもの。

乳首だけ描くもの。下面を太くした突起表現。

乳首と乳輪のカゲを強調気味に描いたもの。

乳首と乳輪の両方にカゲのアクセントをつけて、立体感を演出するもの。

乳首は乳房全体に対して小さな突起なので、点や半円でも表現されます。

乳房の変形・柔らかさの演出

静止状態。

突き出してゆらす。

サラシなどで圧迫する。

壁などに押しつける。

変則的に巻く。

バストをアピールするポーズ

胸もとをアピールするポーズです。おもに大きさや柔らかさをアピールするポーズなので、谷間を強調したり、ふくらみを強調する構図が用いられます。

ポーズで演出

● ブラで演出

姿勢のよさとアングル効果。豊かなバストと谷間をアピール。

前かがみポーズ。谷間ブラで、大きさ、ボリュームをアピール。

前かがみでボリュームをアピール。

すき間ブラで、形の美しさをアピール。

ブラなしの各アングル

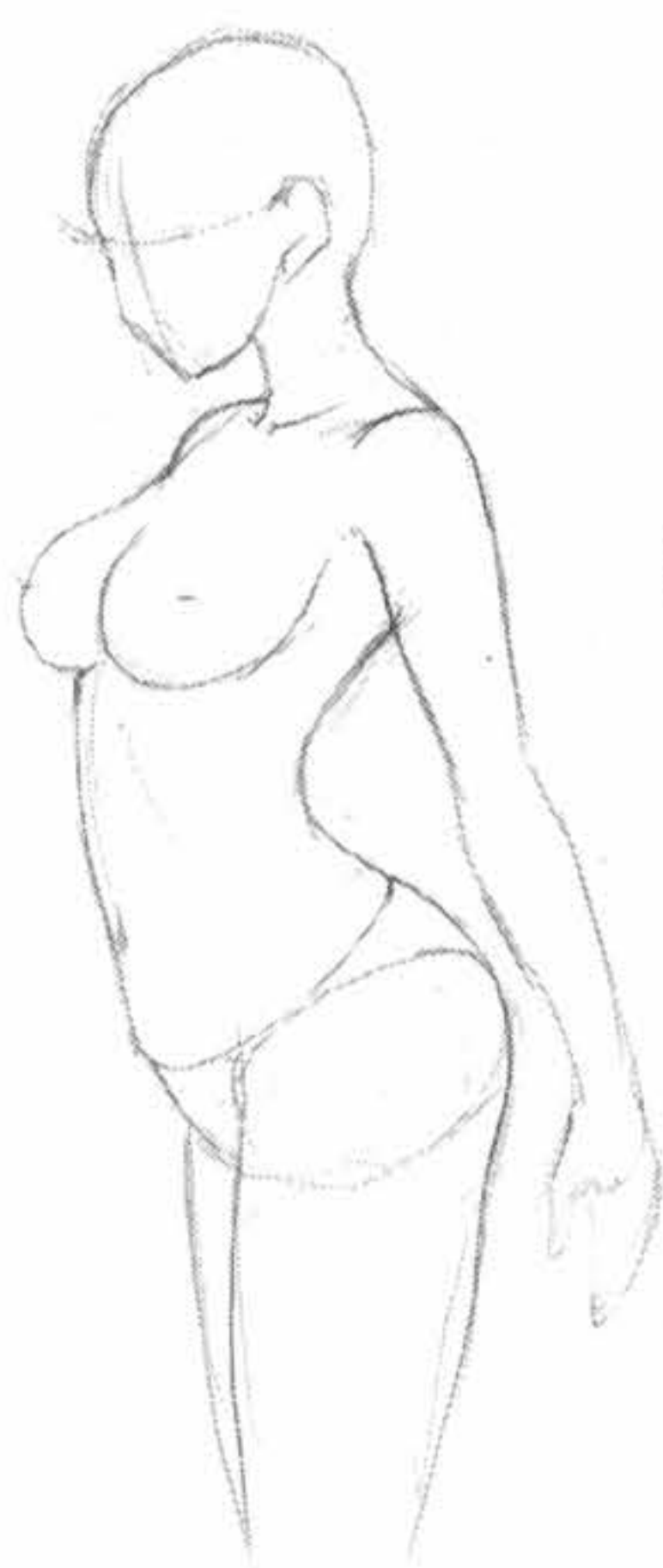
シルエットに注目しよう。

通常アングル

反って見せる

ァオリで見せる
下乳の魅力を強調する。

かがんで見せる
自然な垂れ下がり。

胴体部分と隠れている乳房も
描いてデッサンします。

ブラで形を整えて
いる場合。

乳房の柔らかさを演出

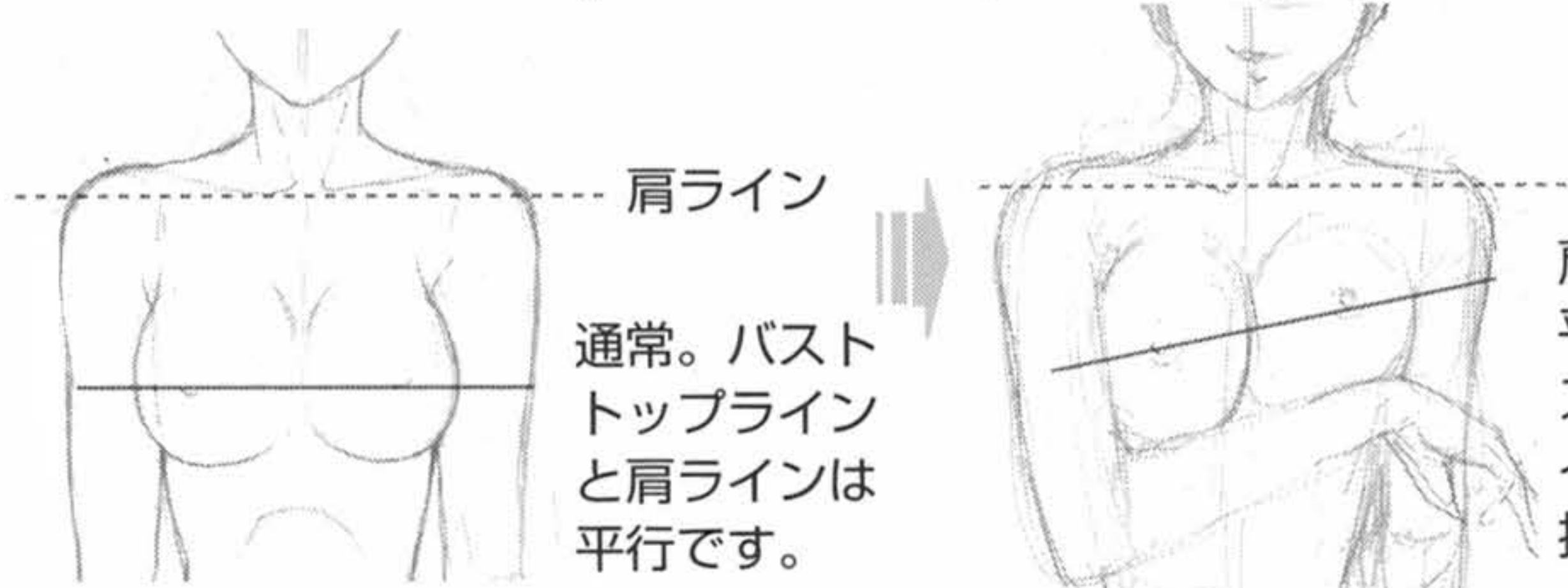
抱きかかえる

支える

肩ライン

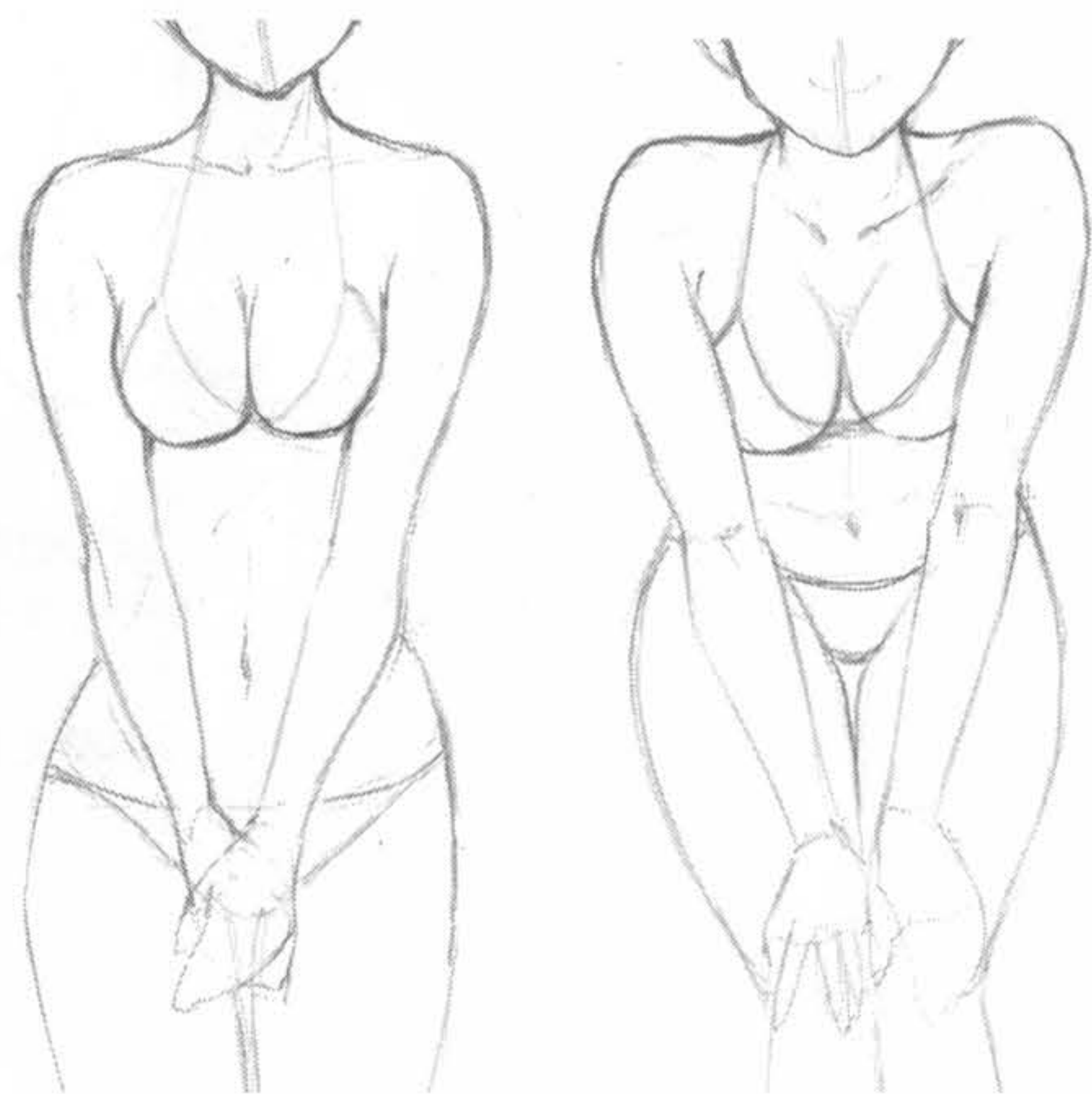
通常。バストトップラインと肩ラインは平行です。

肩ラインは水平のまま、バストトップラインを傾けて描きます。

腕で寄せる

谷間の線は直線的になります。

かがんで谷間を見せる

谷間の線は○と○が接する感じです。

間の広さは様々なので、好みで設定しよう。

乳房は左右から押されると、くっついたところは直線的になります。

左右の乳房は離れています。

床に寝る

押さえつけられて上部と側面にふくらみます。

床面にそって水平に、直線的なラインになる場合。

下乳側も丸いラインになります。

乳房が横に広がって、床面上に曲線のラインになる場合。

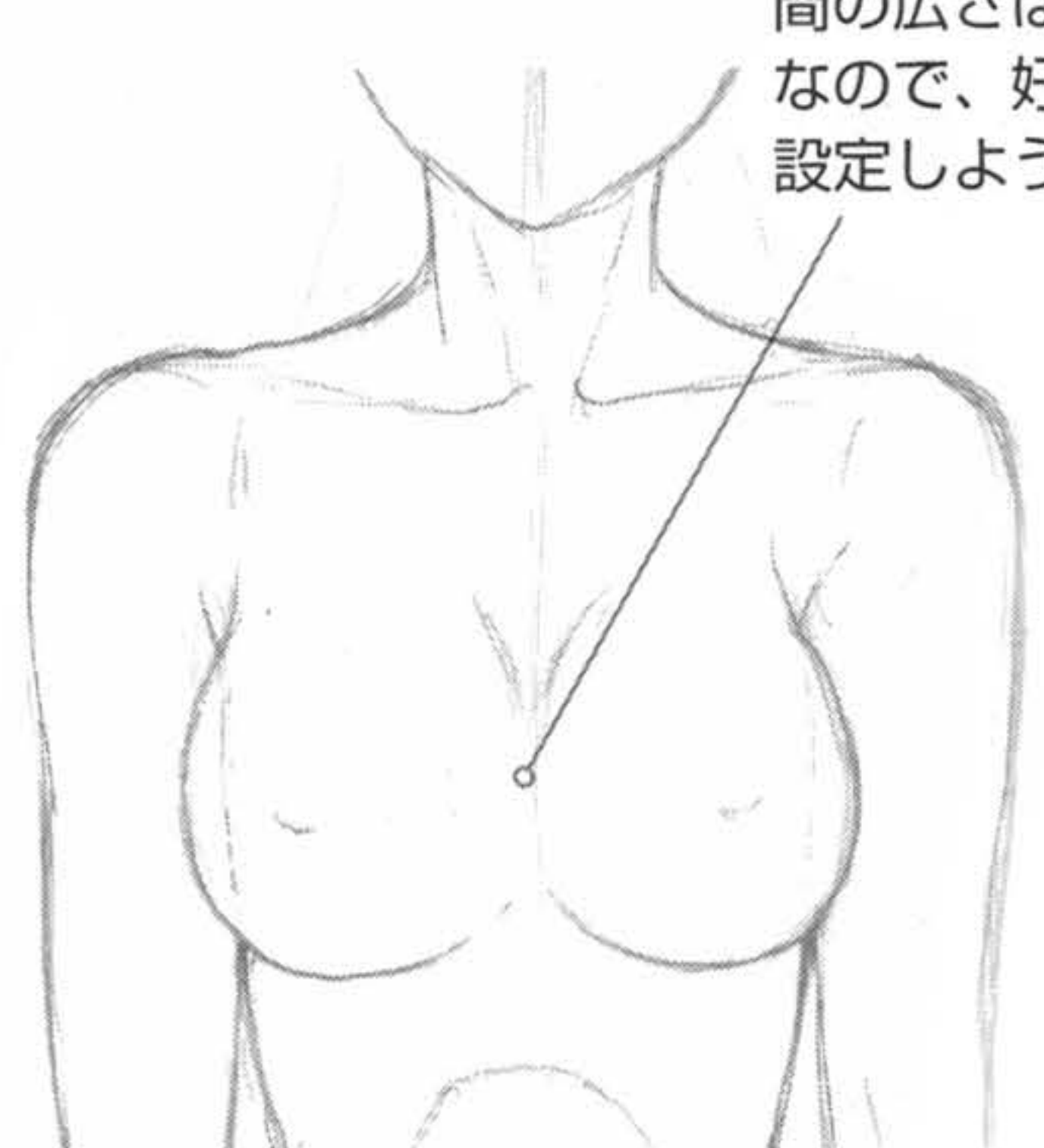
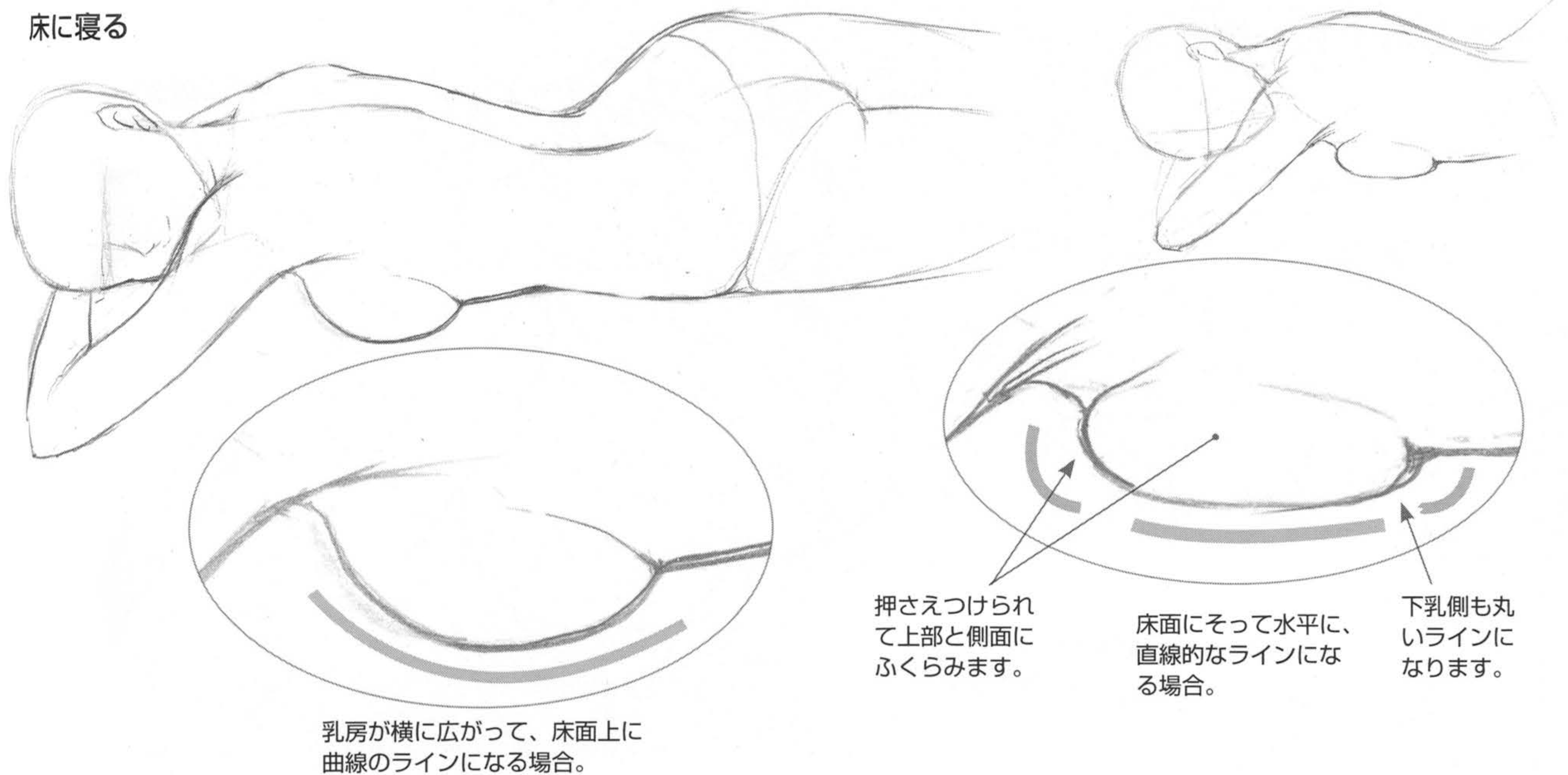
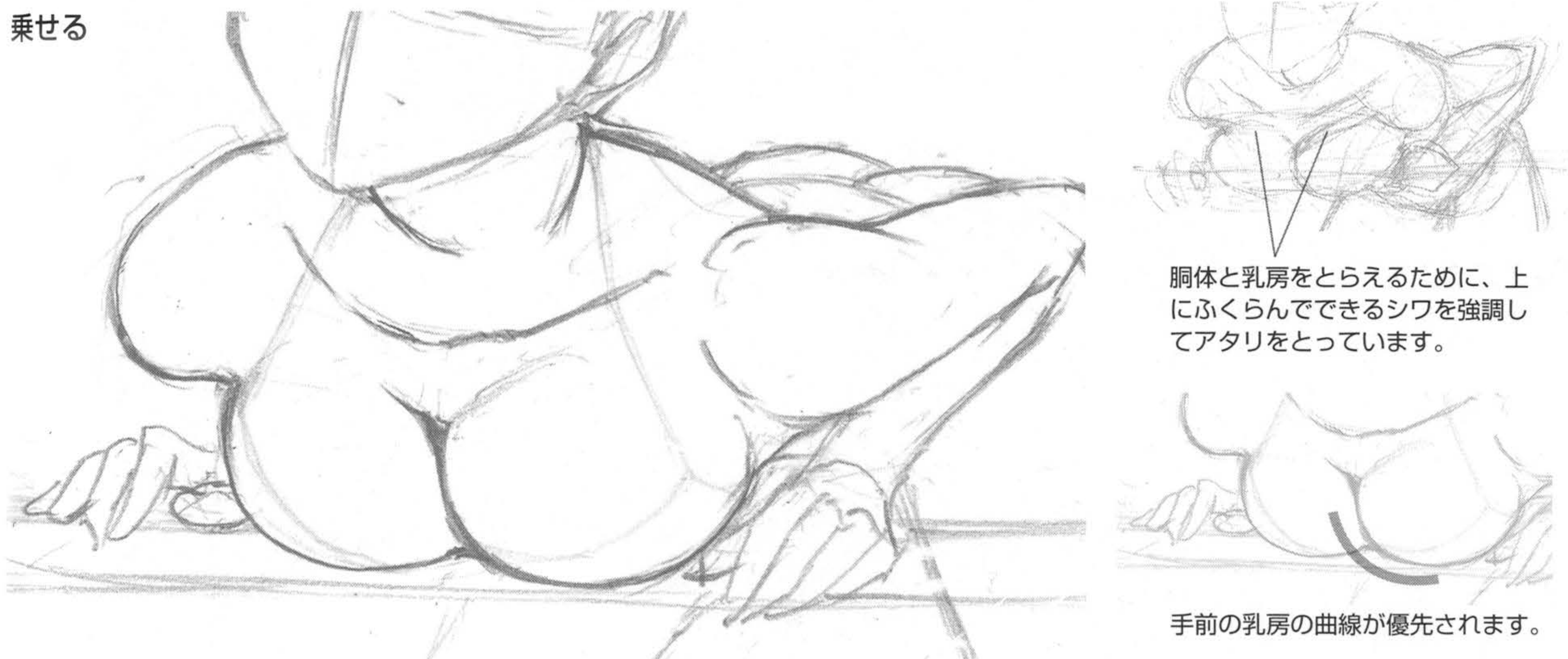
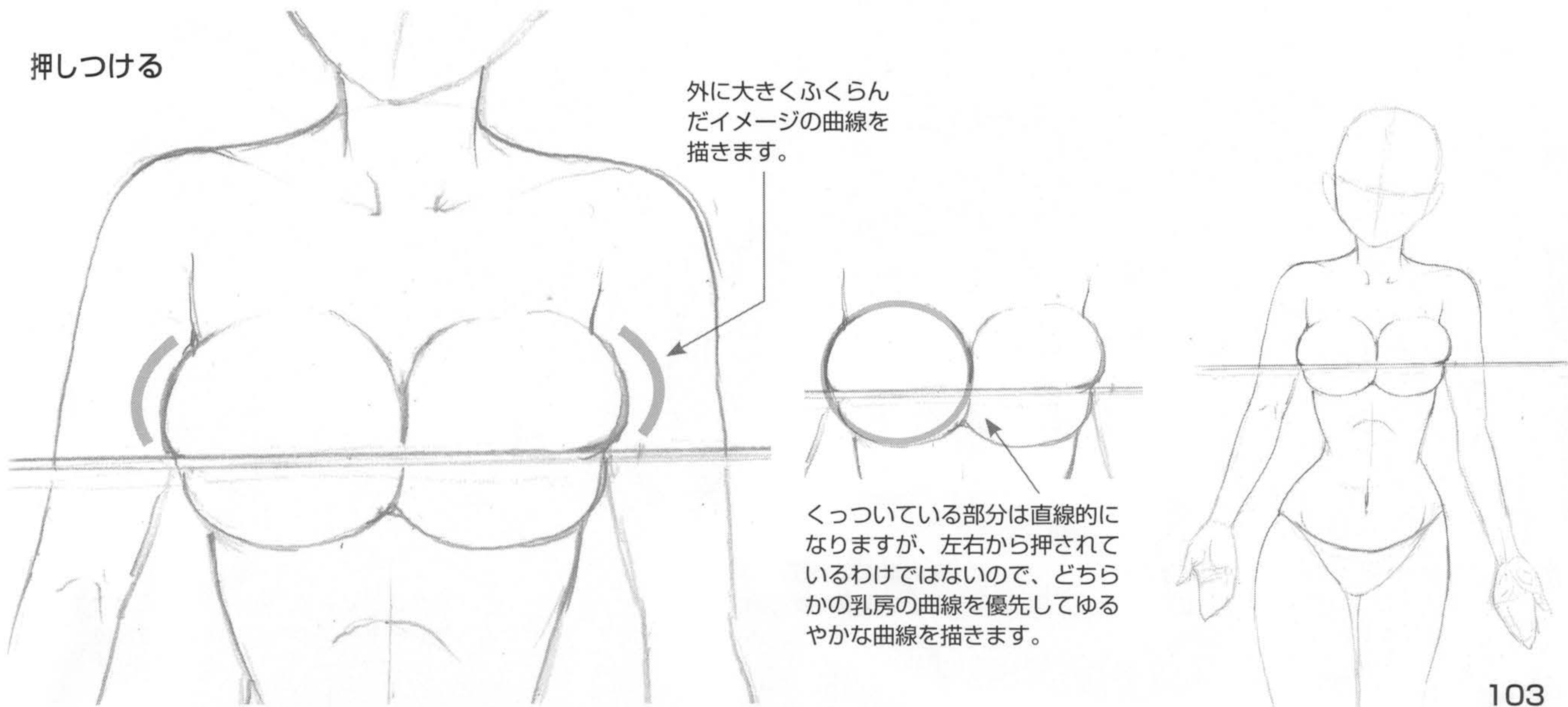
乗せる

胴体と乳房をとらえるために、上にふくらんでできるシワを強調してアタリをとっています。

手前の乳房の曲線が優先されます。

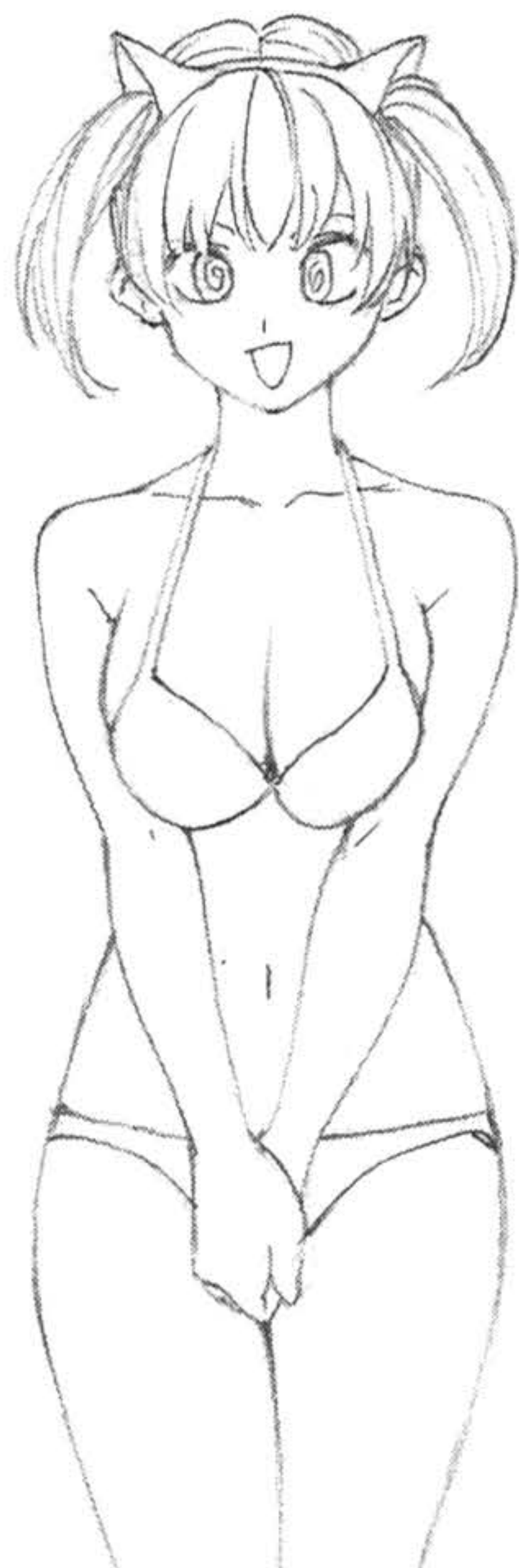
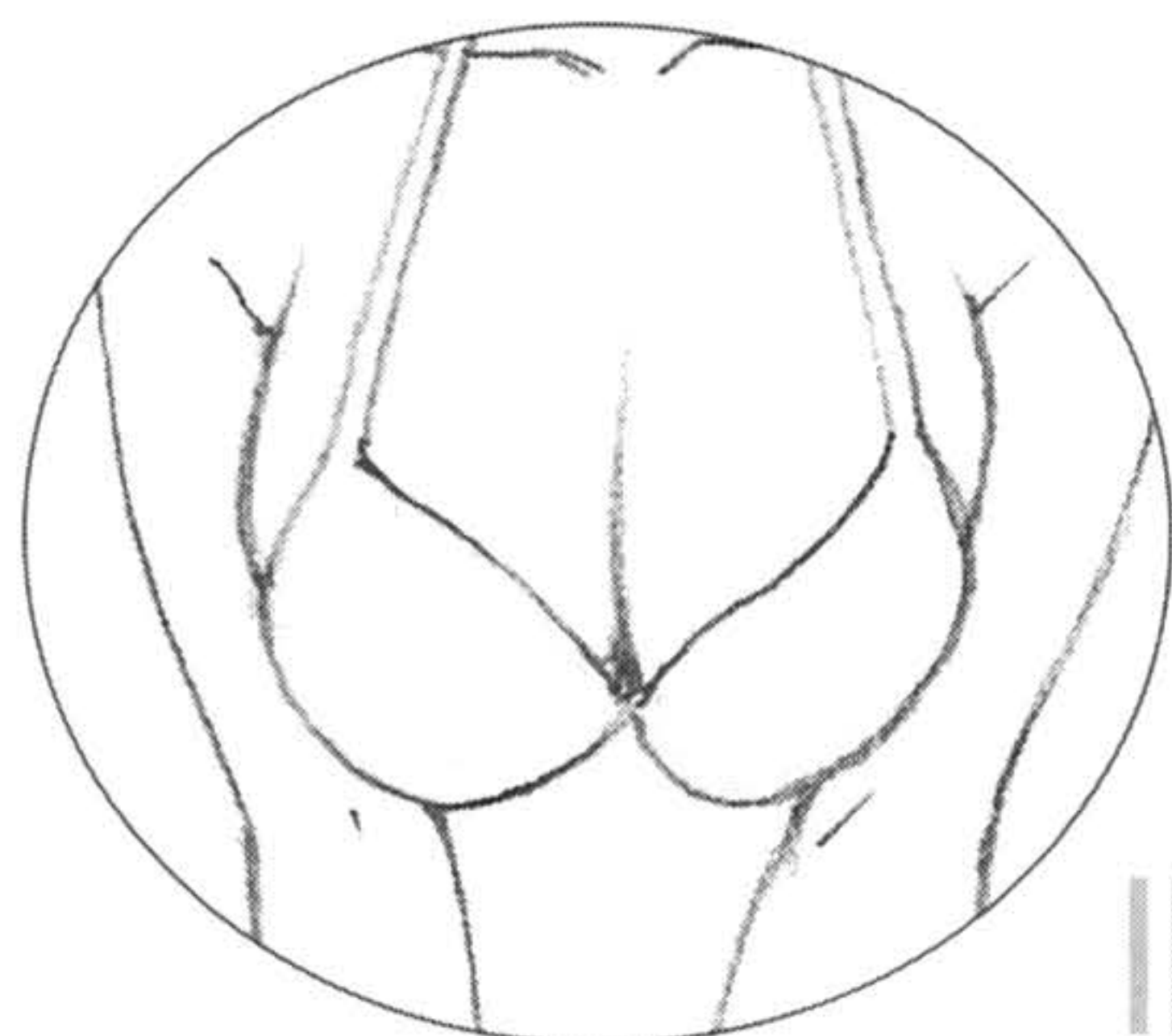
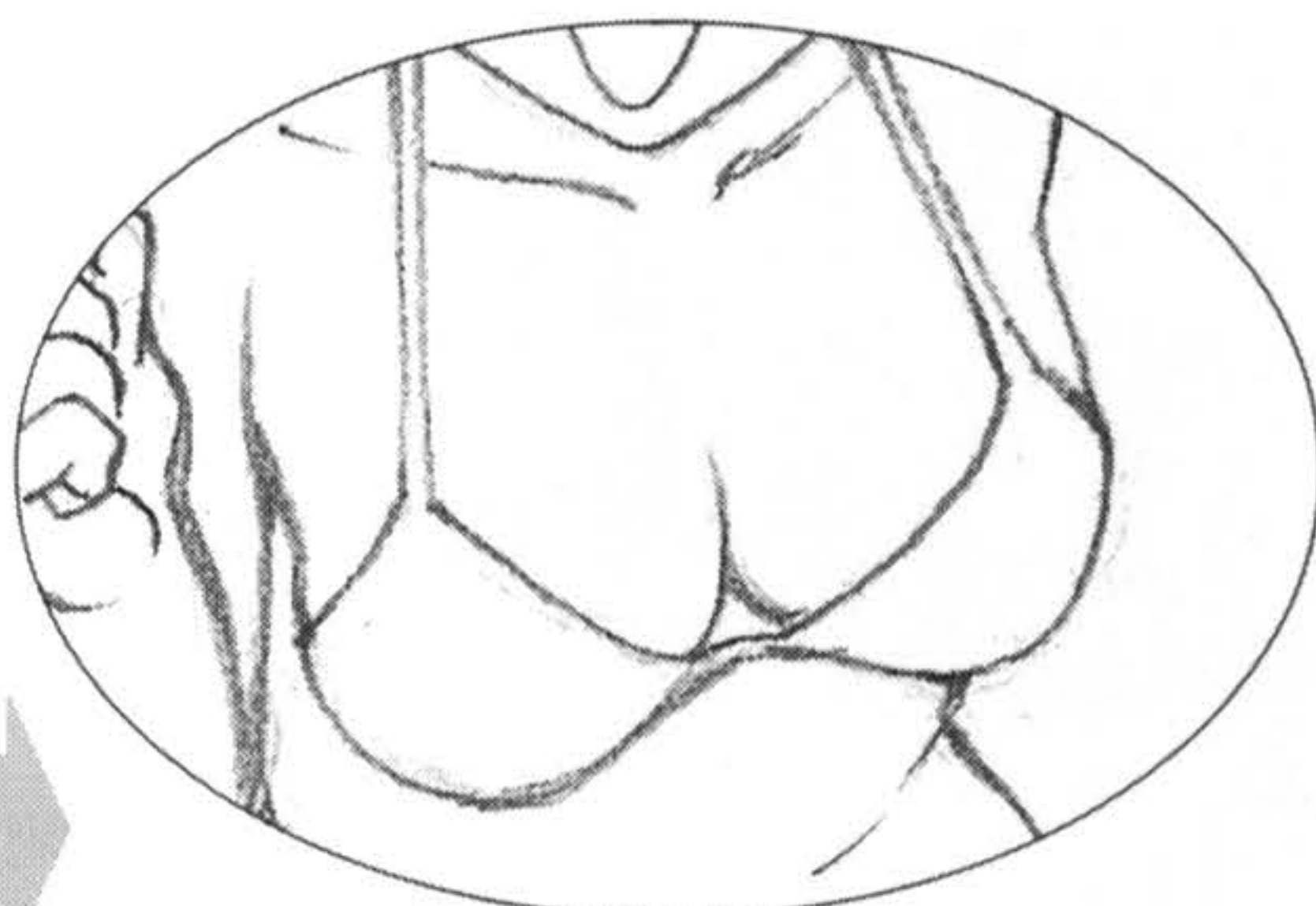
押しつける

外に大きくふくらんだイメージの曲線を描きます。

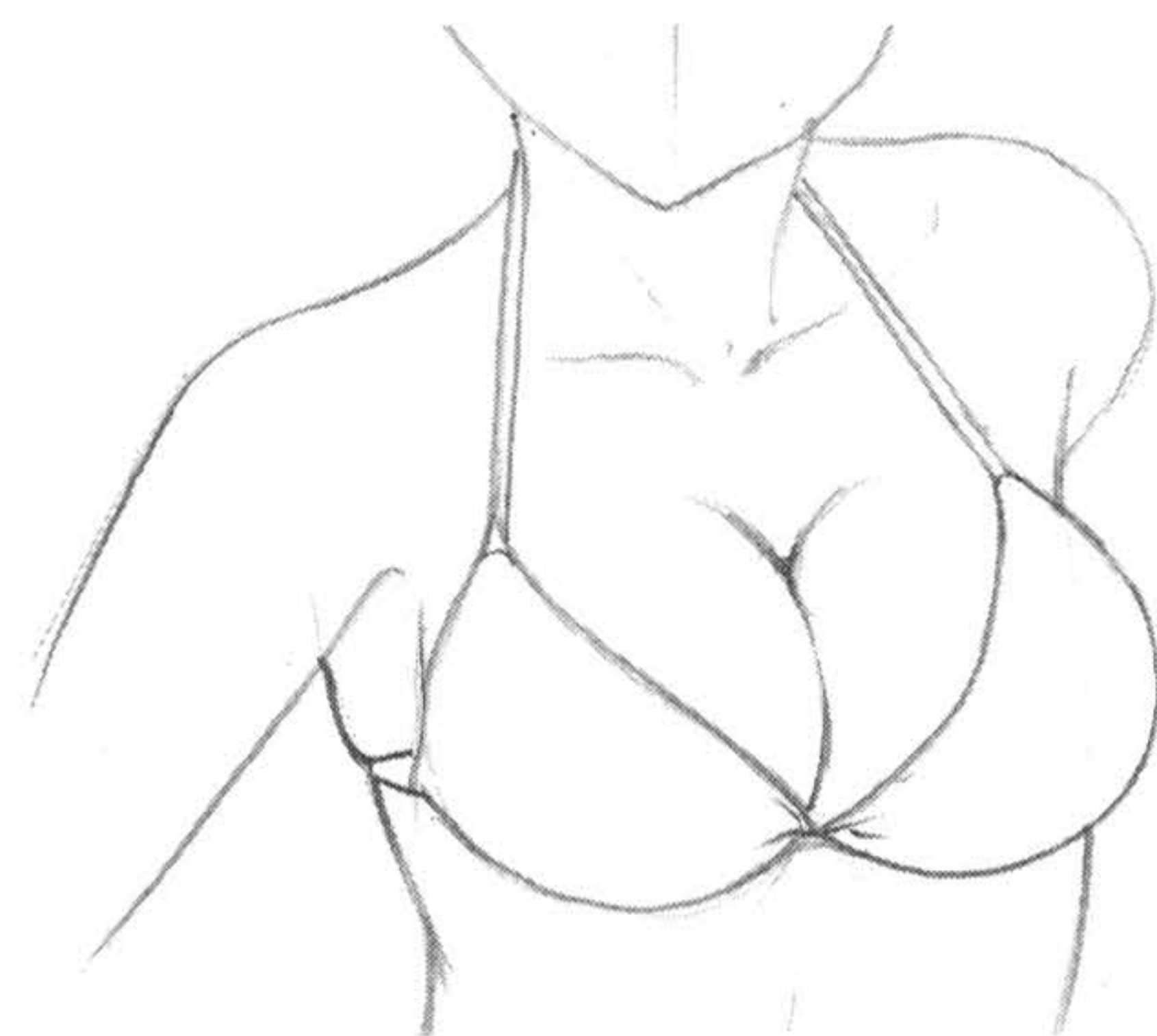
くっついている部分は直線的になりますが、左右から押されているわけではないので、どちらかの乳房の曲線を優先してゆるやかな曲線を描きます。

乳房の動きを演出

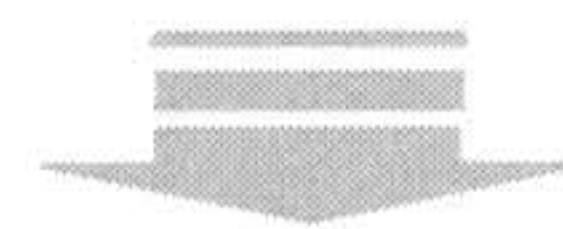
いちについて

よーい…

どん!

腕で両側から押されています。ボリュームのあるバストを設定します。

体の傾きによって、バストラインが変わっています。

● 揺れ表現のいろいろ

ブラのある場合

ブラでしっかり固定されている場合。

左右に揺れにくい分、上下に長くなったり平べったい感じなる場合もあります。

乳房の変形による動き表現。ブラは本来乳首が浮き出さないように作られているものがほとんどですが、そうでないものもあり、また、演出として乳首が描かれることもあります。

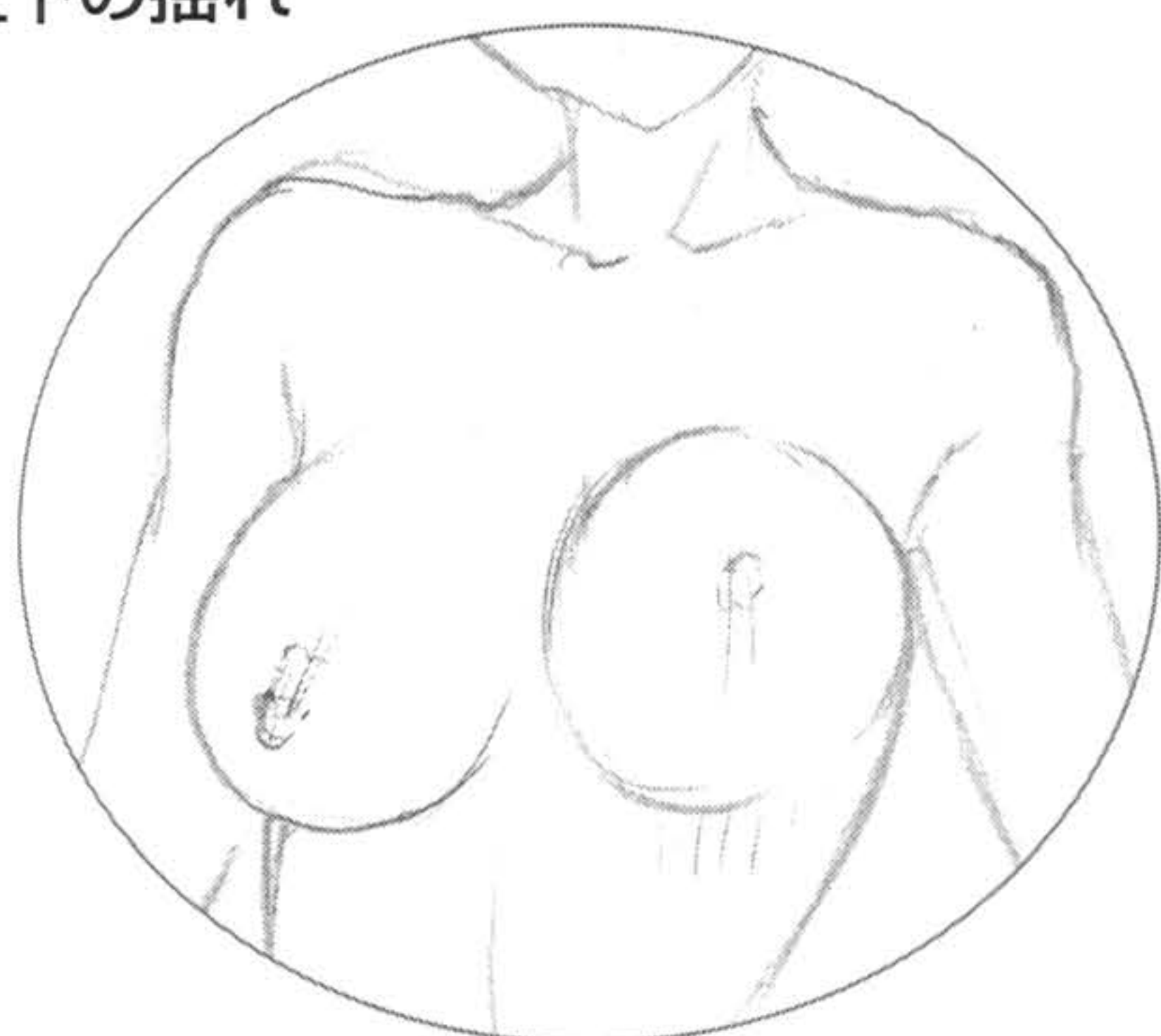
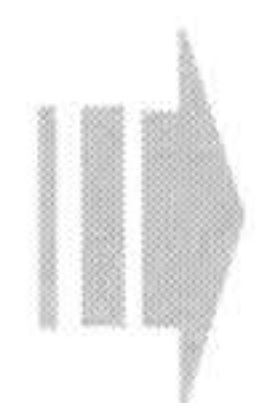
ブラのない場合

乳首の位置を上下にずらして描きます。

走るポーズに躍動感が演出されます。

横揺れ

たて揺れ

上下の揺れ

カゲや短い効果線、動く前の乳首の位置を薄く描き込むのも効果的です。

乳房をもっと変形してダイナミックな動きを演出

セクシーな胴体を演出しよう

おなかの作画

まずは腹筋やろっ骨などを描き込みましょう。また、おへそを描くことによって存在感のあるセクシーなおなかを演出できます。

腹筋の割れ。
くぼみます。

ろっ骨

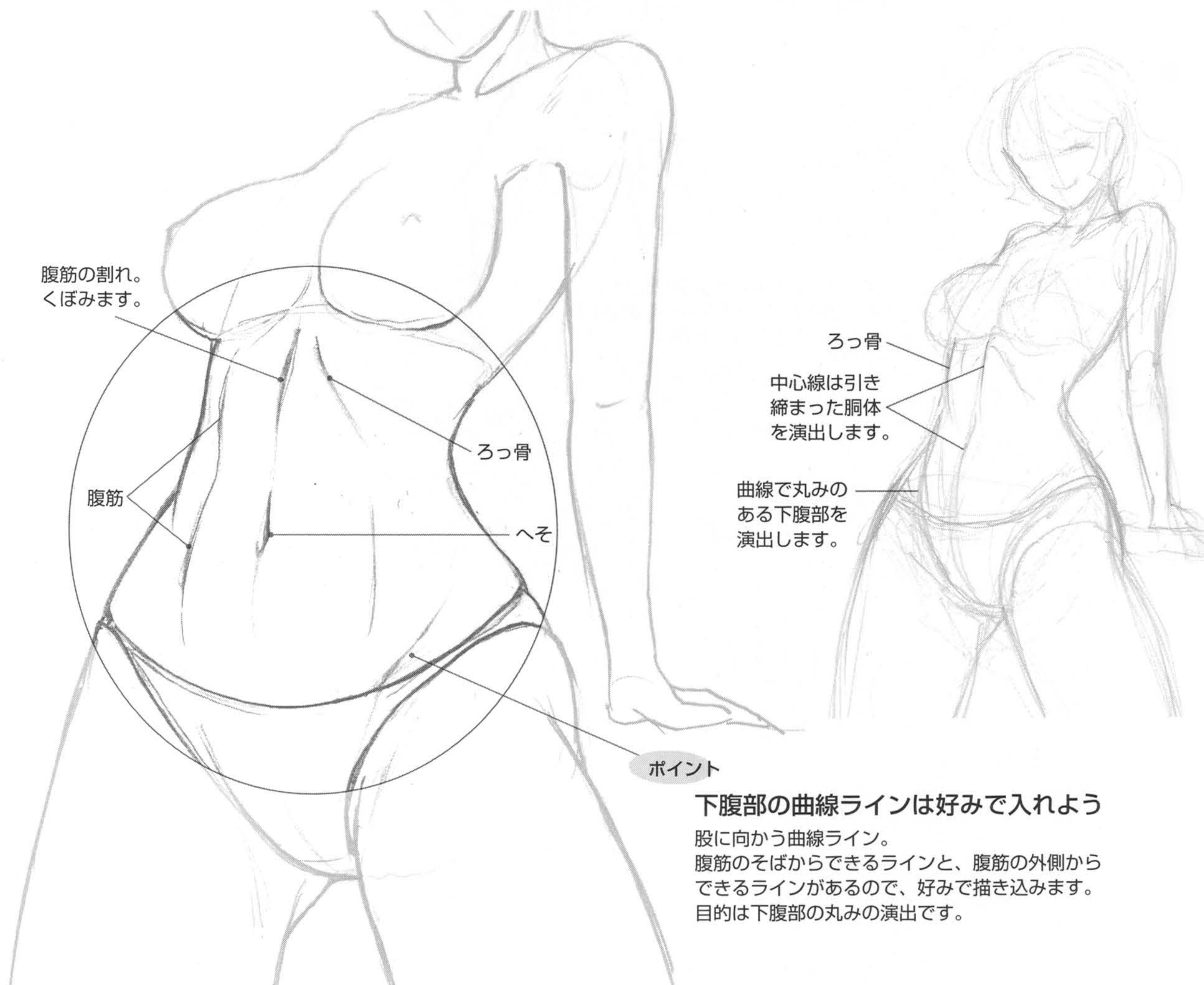
腹筋

へそ

ろっ骨

中心線は引き
締まった胴体
を演出します。

曲線で丸みの
ある下腹部を
演出します。

ポイント

下腹部の曲線ラインは好みで入れよう

股に向かう曲線ライン。
腹筋のそばからできるラインと、腹筋の外側からできるラインがあるので、好みで描き込みます。
目的は下腹部の丸みの演出です。

腹筋の曲線がそのまま股まで
曲面を生み出します。

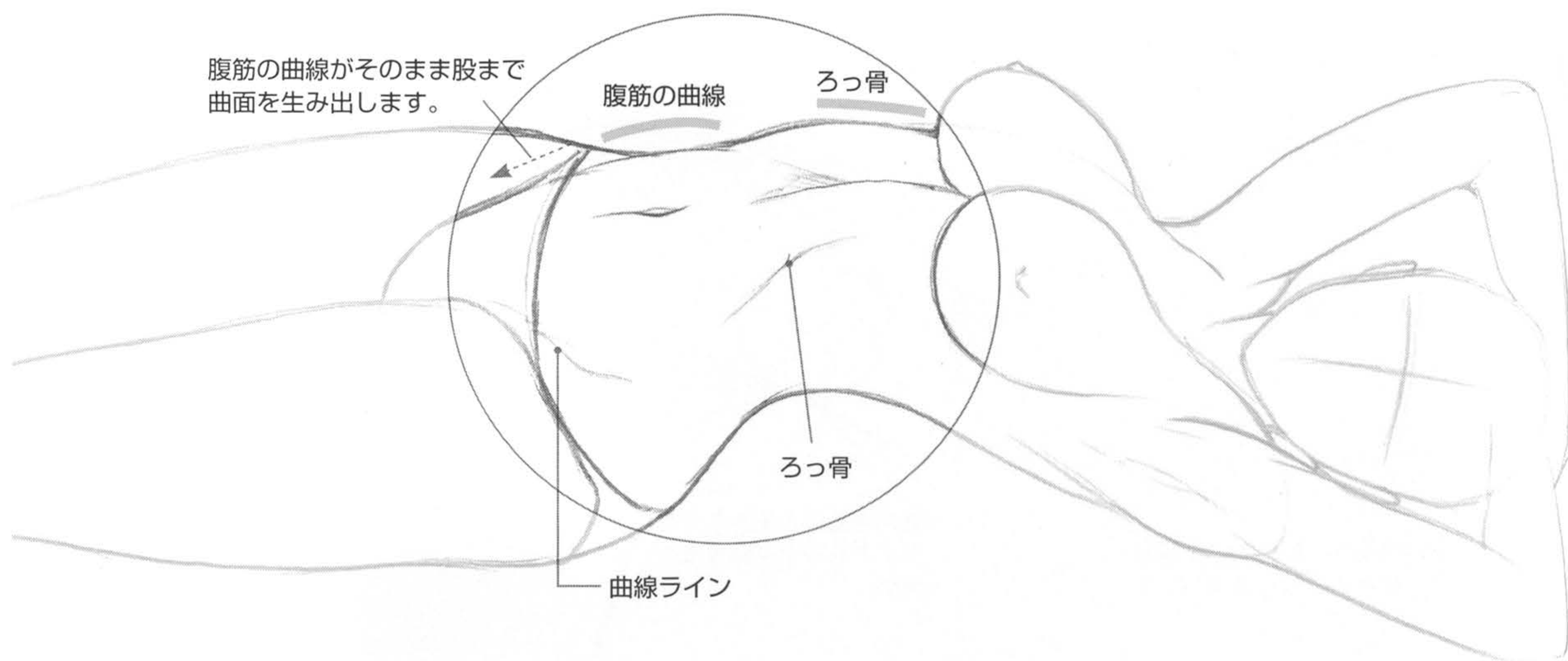
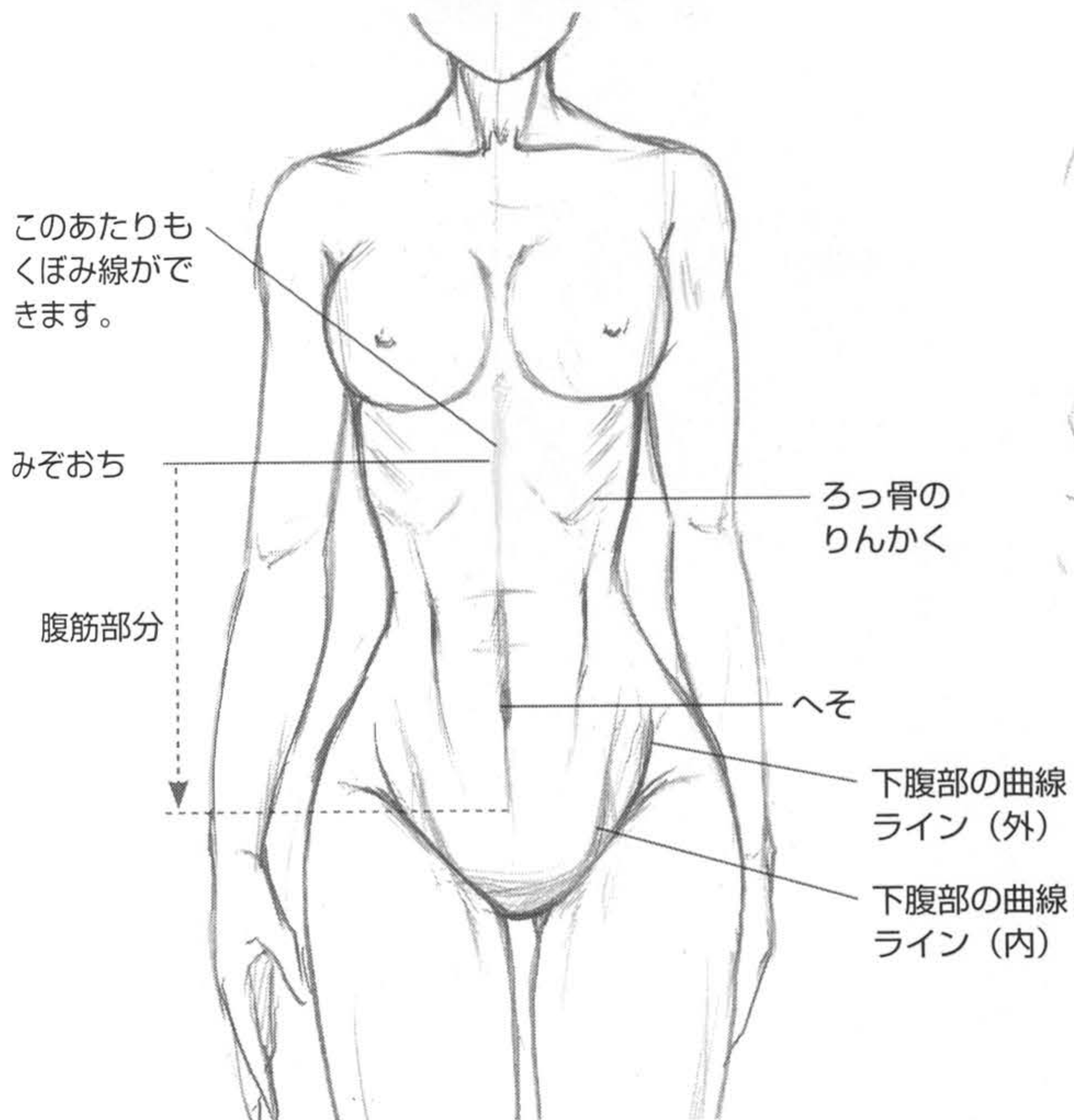
腹筋の曲線

ろっ骨

ろっ骨

曲線ライン

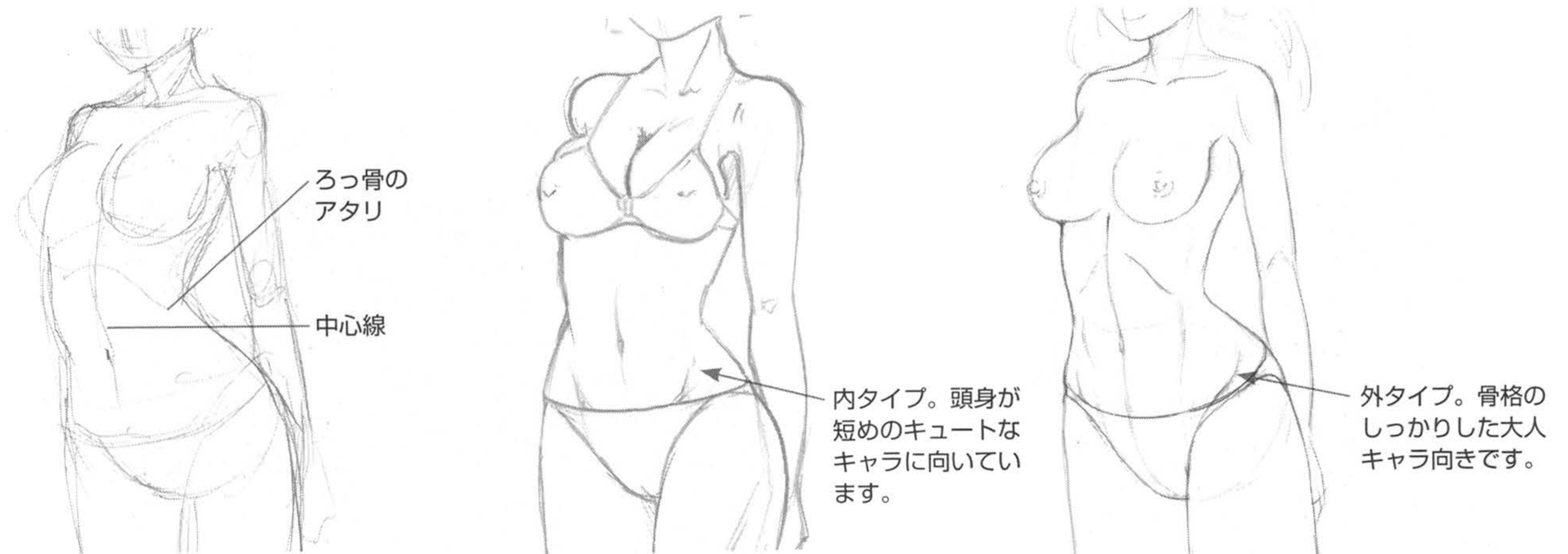
おなか表現のいろいろ

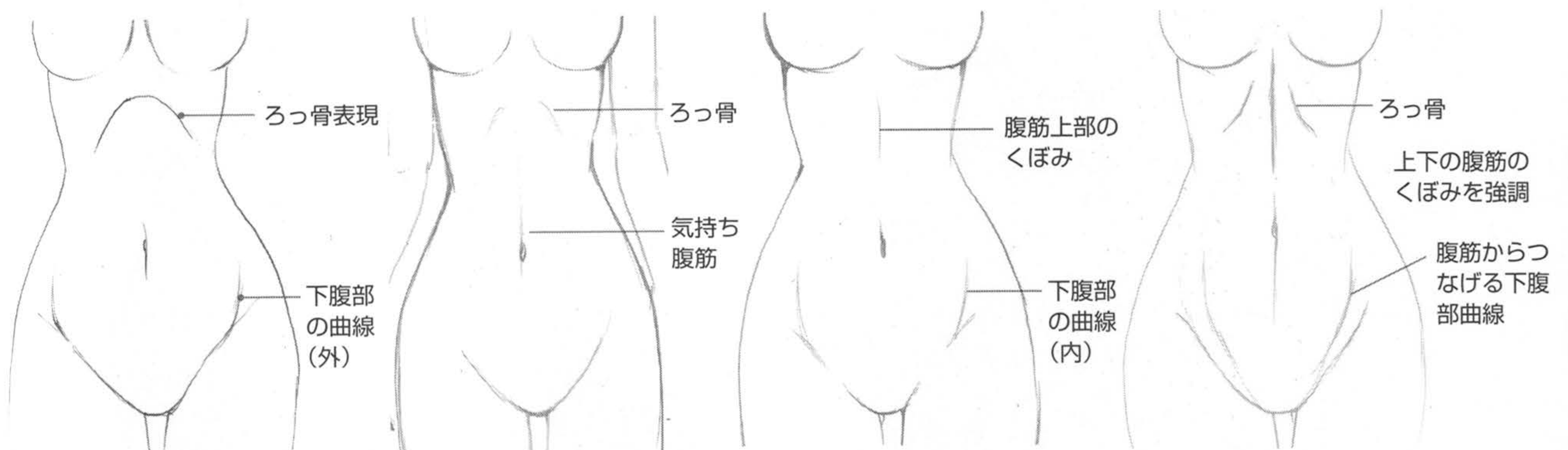
正面 引き締まり感を強調した場合

カゲ表現による肉感表現

シンプルな表現

ナナメ向き 下腹部の曲線ラインに注目しましょう。

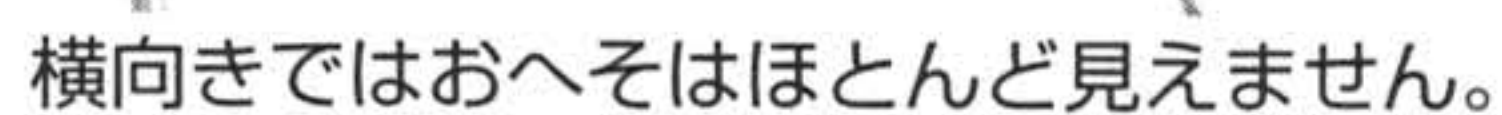
内タイプ。頭身が短めのキュートなキャラに向いています。

外タイプ。骨格のしっかりした大人キャラ向きです。

バリエーション キャラのイメージに合せて描きましょう。

おなかの表現を見てみよう

おへそにも注目。正面からは丸やだ円形などで描かれるおへそは、横向きの体ではタテ長や線状になります。

● 横向き

横向きではおへそはほとんど見えません。

● ナナメ向き

やわらかな起伏を、中央の腹筋の線とへそで表現しています。

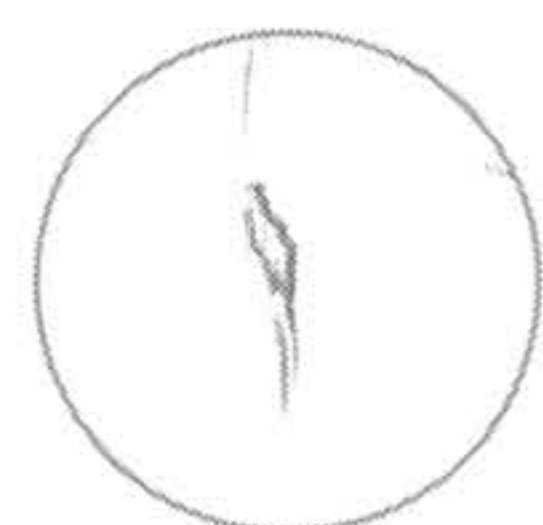
● はうポーズ

頭部
上胸部
肩・腕
肘・脇
腕
手
胸部
腹部
背中
臀部
股間部
脚部
足

M字開脚

腹部はあまり強調されません。

おへその形で、腰から下を突き出していることを表現しています。

アタリ・構造デッサン

へそは丸形を基本にだ円状に描きます。

作画の途中。中心線はへそとつなげています。仕上げで途切れさせることで、腹部の起伏を表現しています。

寝そべりポーズ

へそ。アングルによってタテ長のくぼみです。

腹部と胴体の立体感が肉感的に現れます。

ボディデッサン

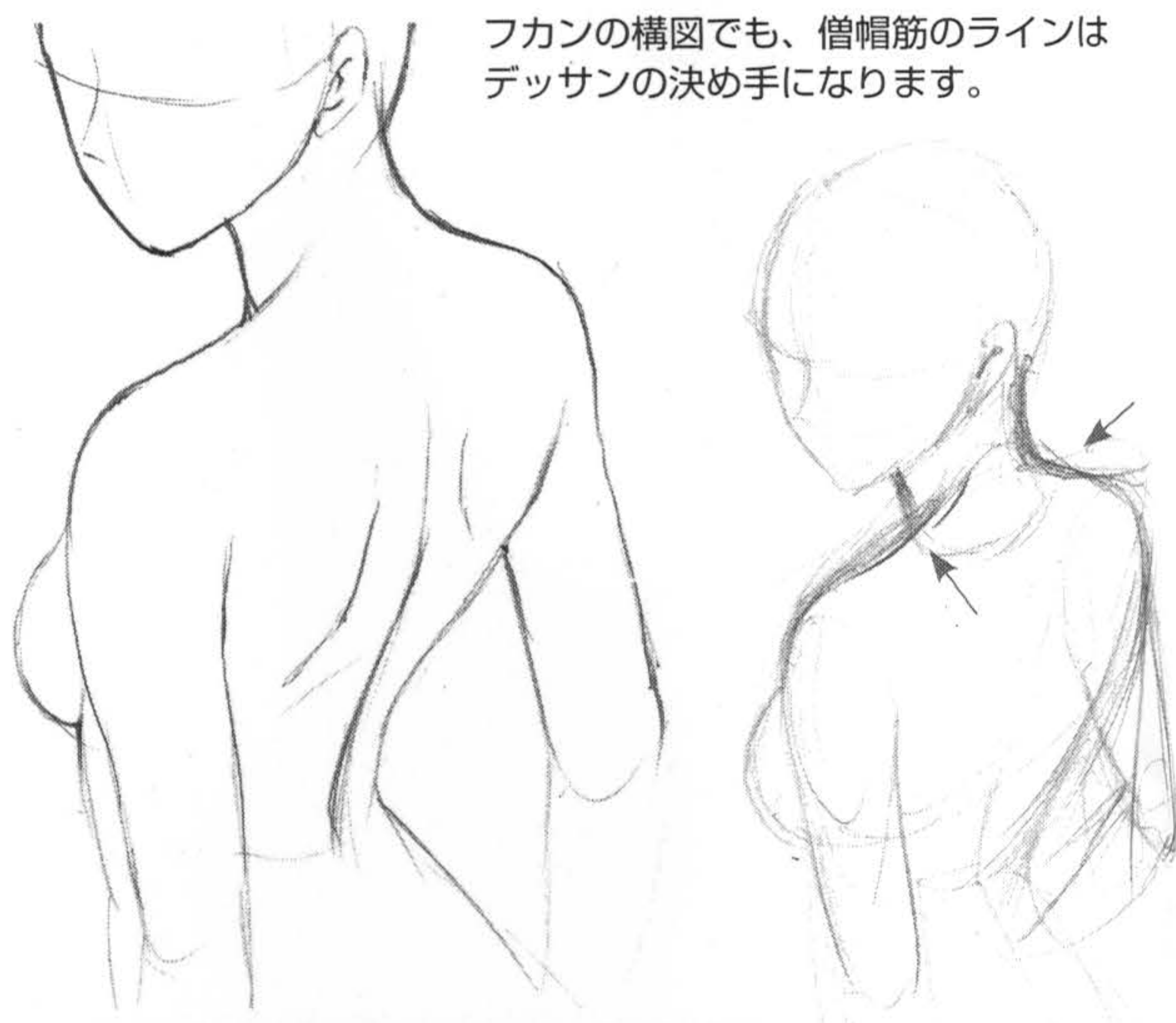
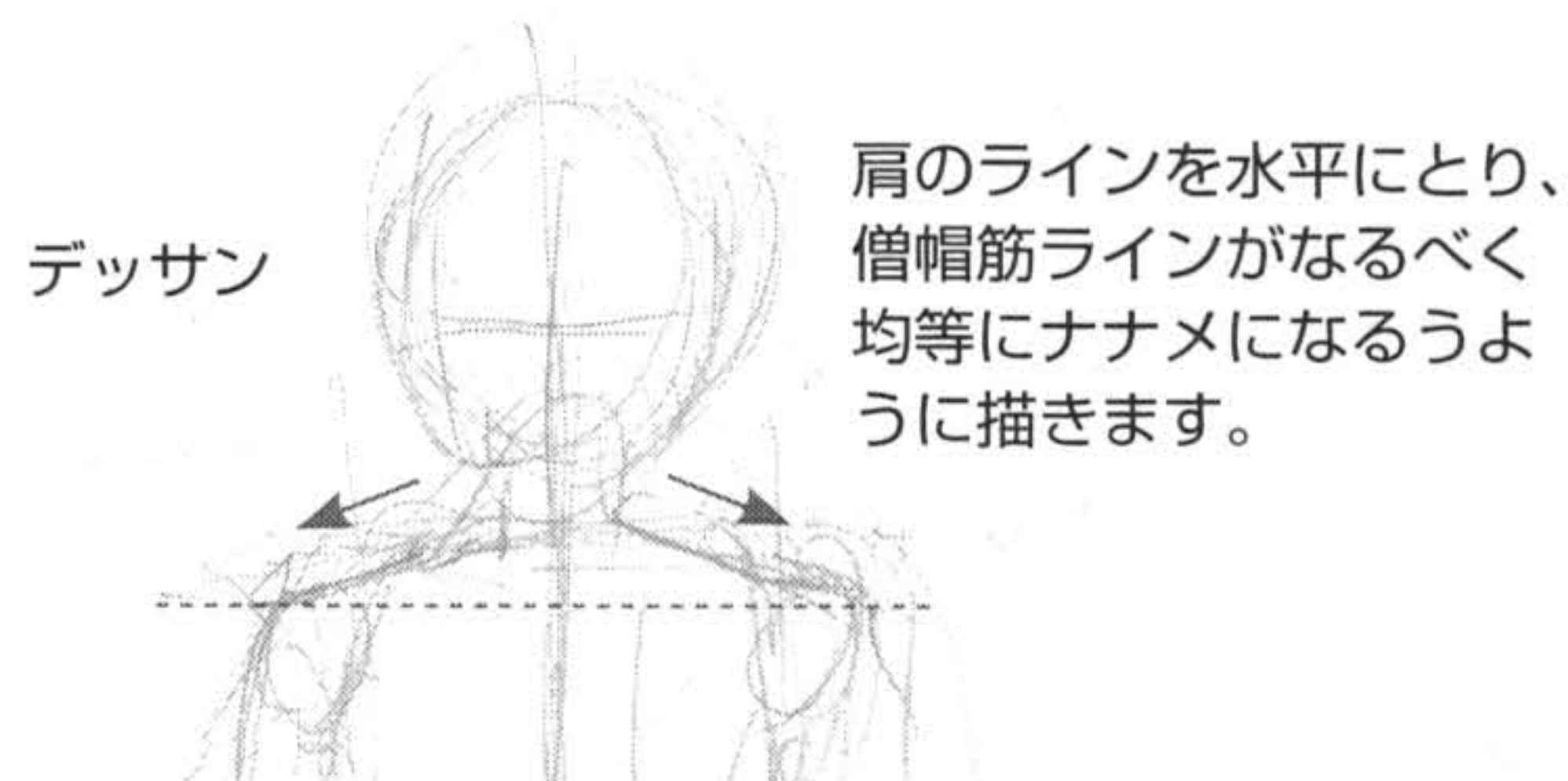
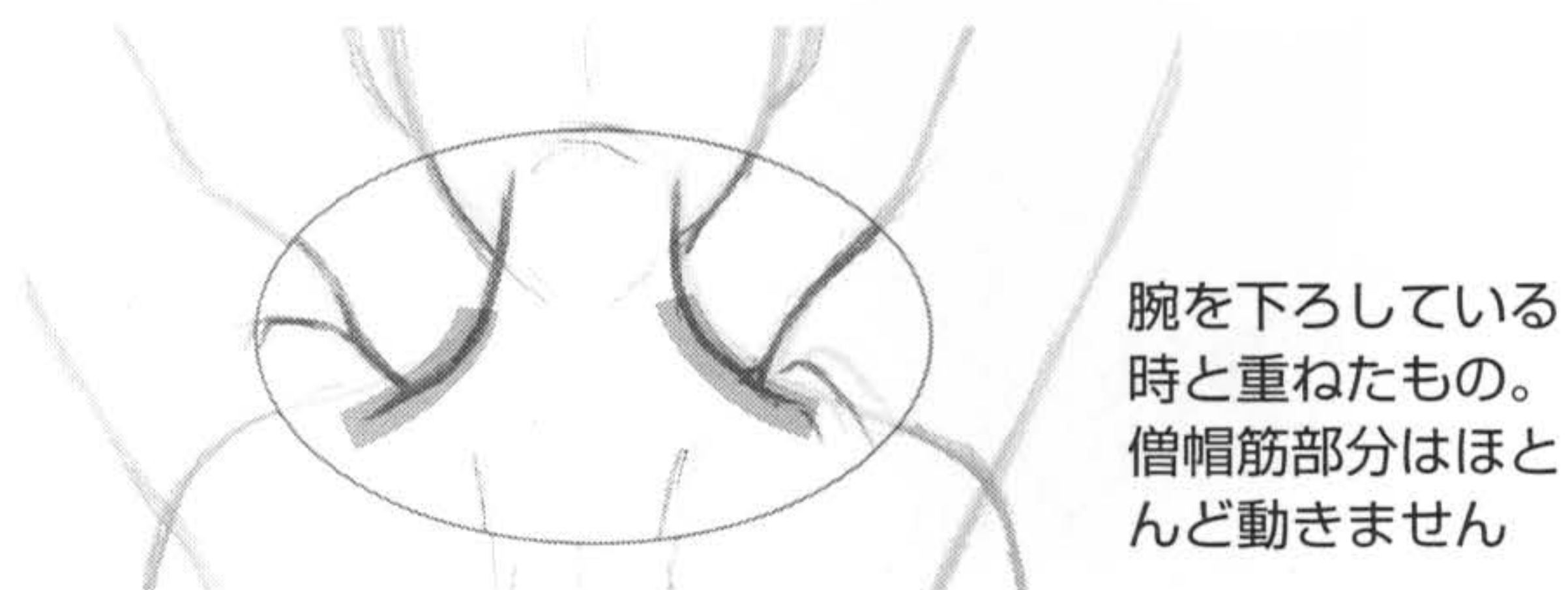
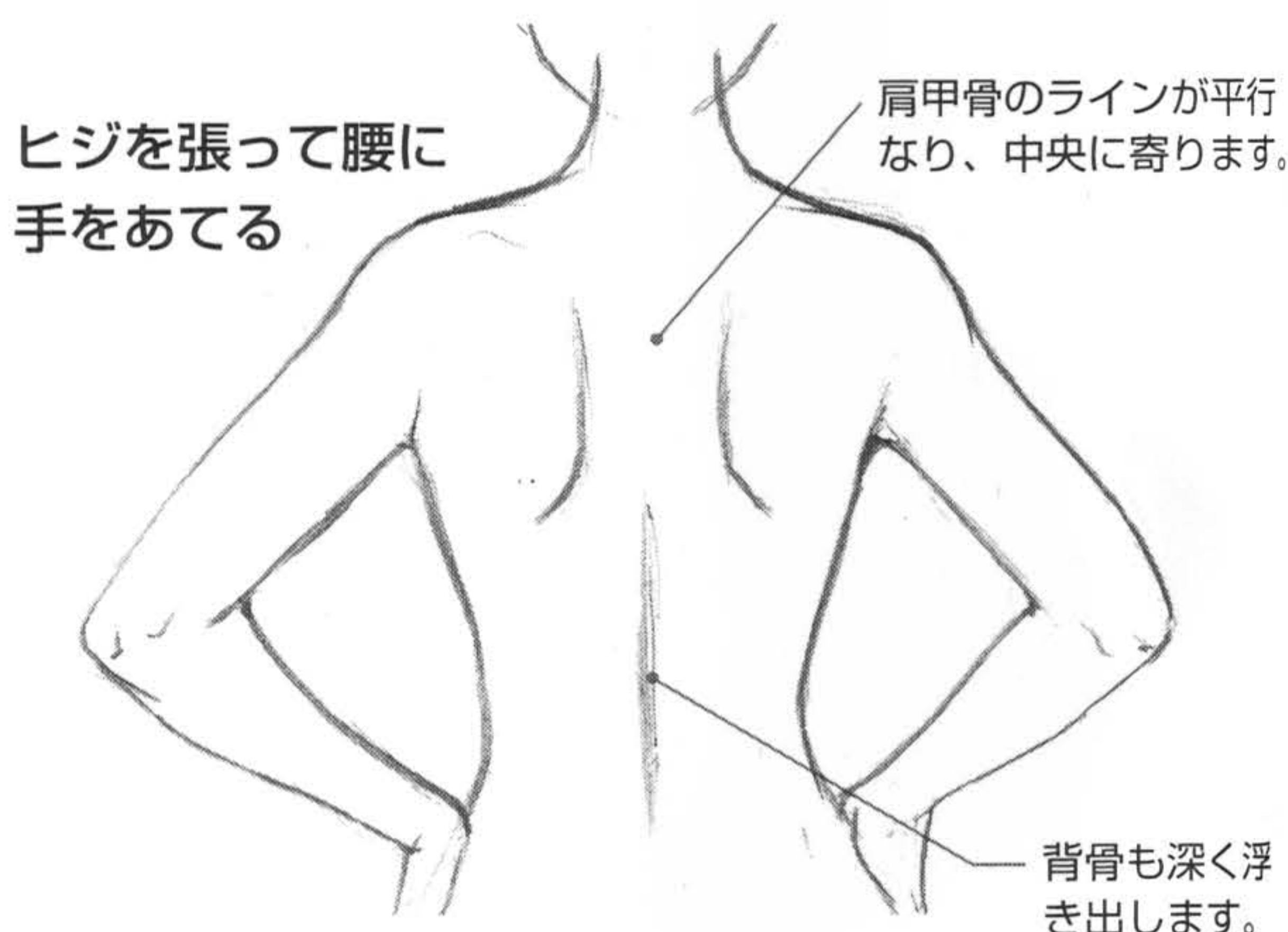
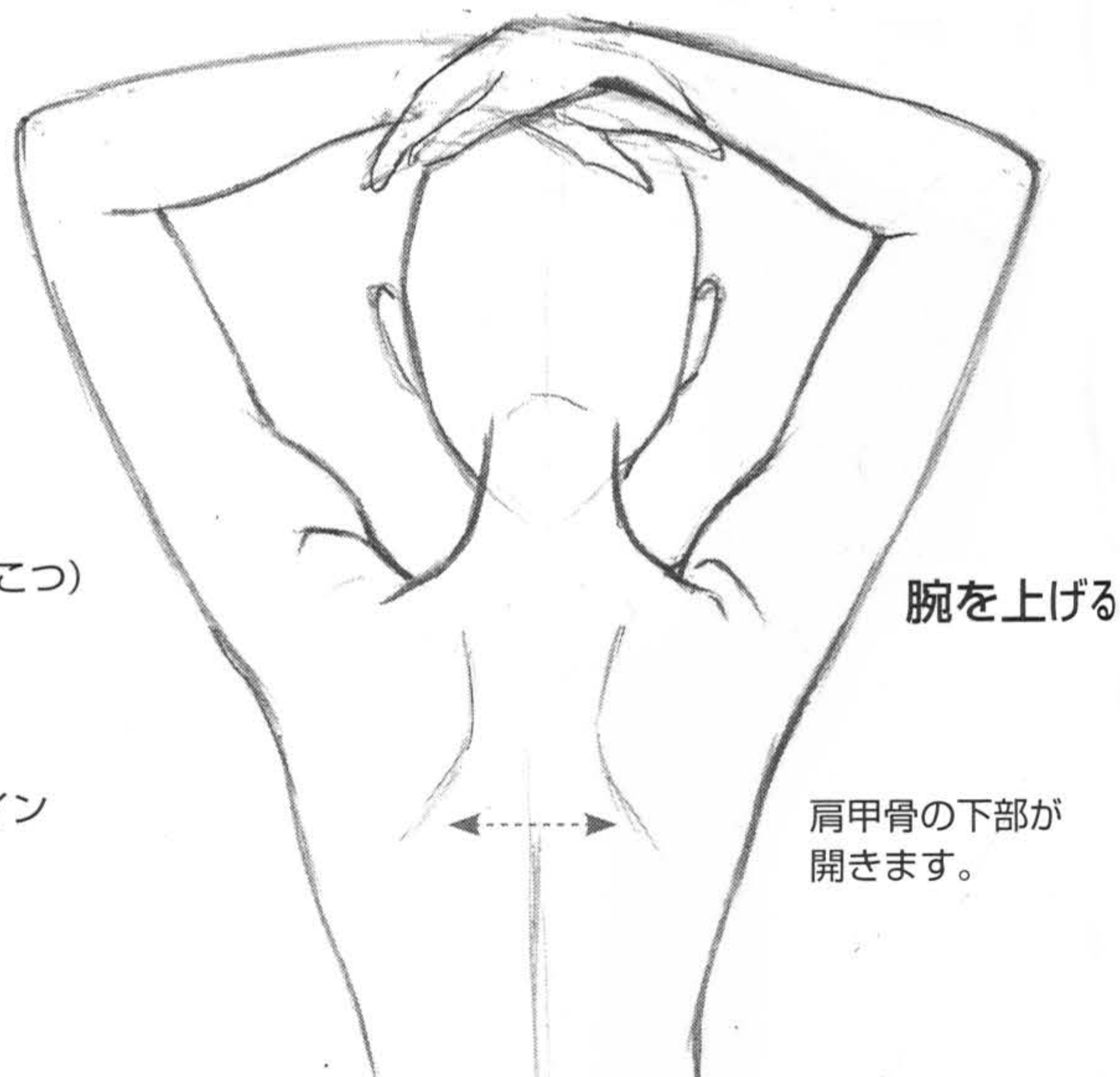
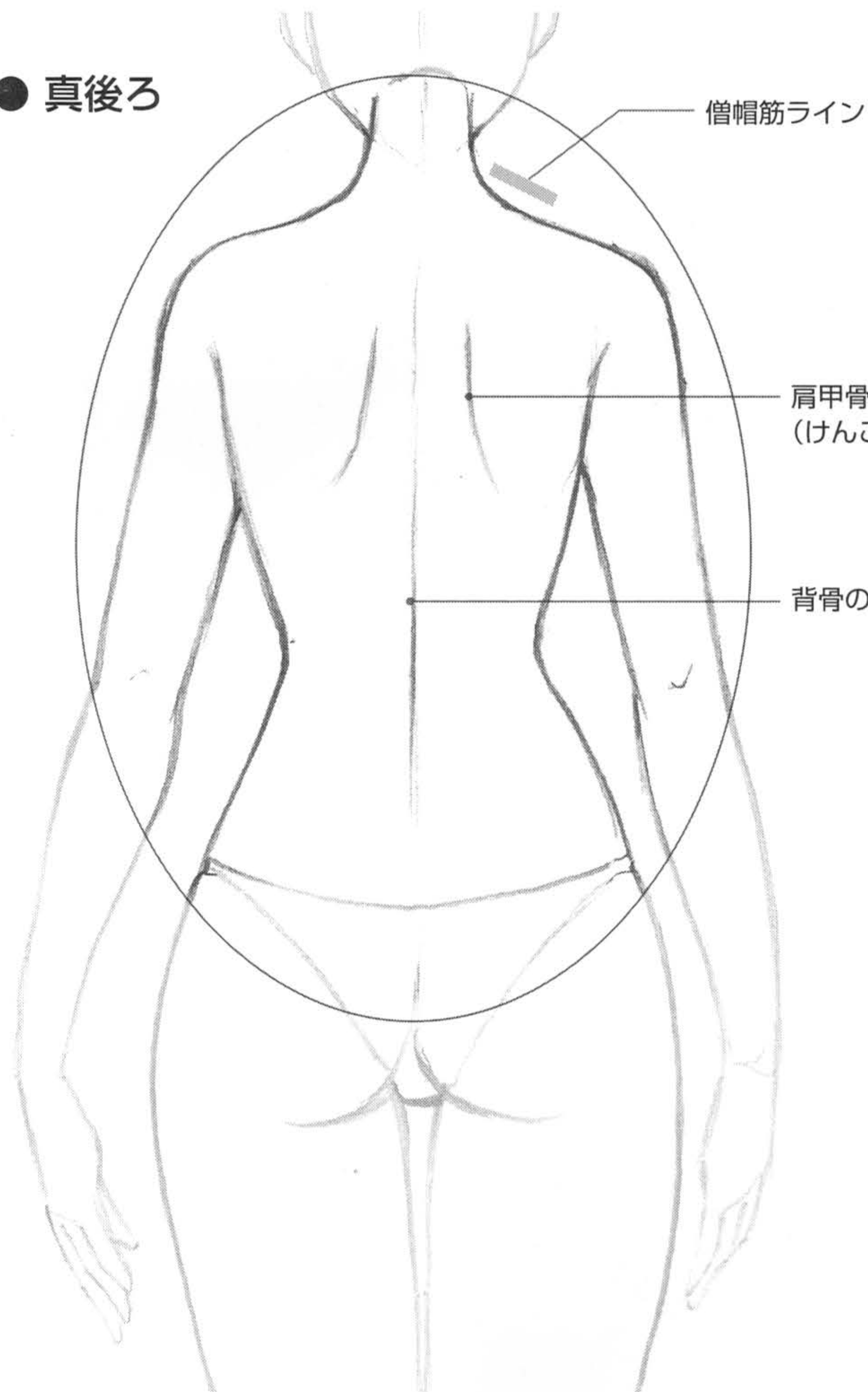
中心線のまわり込み。体の曲面と厚みをとらえるアタリ線です。

背中

背骨、肩甲骨（けんこうこつ）、腰のくびれでセクシーな背中を演出しよう

背中の作画

腰のくびれを生み出すボディラインと、シンプルな背面に浮き出す背骨のラインが背面の魅力です。ポーズの核になる首から肩のラインも重要です。

● 真後ろ

● ナナメ

首と肩のライン、背骨の表現に注目しよう。

通常立ちポーズ

胸が見えないくらいのナナメ向きアングルは、背中が美しくセクシーに見えます。

体を反らせて振り向く

肩を少し上げています。

１本の線になります。

反り気味の姿勢。腰は大きくくびれ、背骨の線も腰の近くに深く現れます。

ポイント

反りの姿勢のシルエットの美しさには、脚線が影響することもあります。

しなりを意識した振り向きポーズ

首から背中にかけてしなやかなラインになります。

横顔を見せる

アゴを上げて振り向く

背中の面の見え方と肩のラインが重要です。
胴体の形をとらえましょう。

背面ポーズの腕と背中

● 振り向きキメポーズ

両ヒジを張っているので、肩甲骨が中央によっています。

上半身を反らせた姿勢なので、背骨のラインは腰あたりに深く入ります。

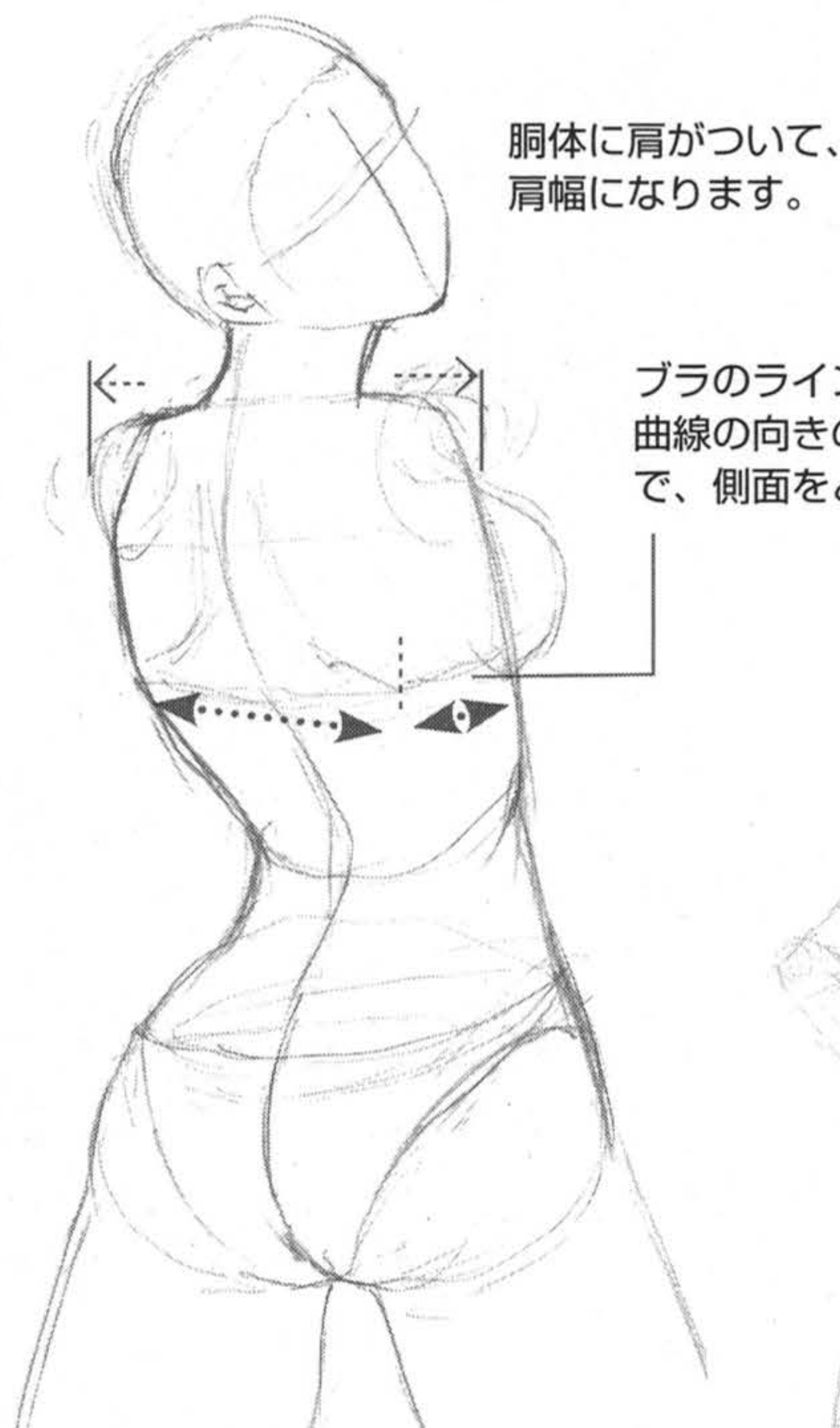
胴体に肩がついて、肩幅になります。

ブラのラインのアタリ。曲線の向きの切り替えで、側面をとらえます。

アタリ

頭部と胴体のデッサン

構造模式図

腕のつけ根をとらえる目安の線

アタリ。肩の角度と背骨を軸にバランスをとります。

● 顔だけ振り向く

やや後ろ方向に伸ばした腕。肩のラインはスムーズです。

前に腕を出すと肩の筋肉が現れます。

● ナナメアングル

イメージラフデッサン

しなりのポーズなので、背骨のラインは大づかみにＳの字に入れます。

ボディデッサン。背中とお尻の線で、背中の面とお尻の向きをとらえます。

中心線のアタリ。背中の面とお尻のふくらみにそった１本の曲線です。

● ひねりの振り向き

イメージラフをアレンジして立ちポーズにします。

肩を削ります。

背骨を外側に寄せます。

乳房を大きくします（横から見た形に近いものに）。

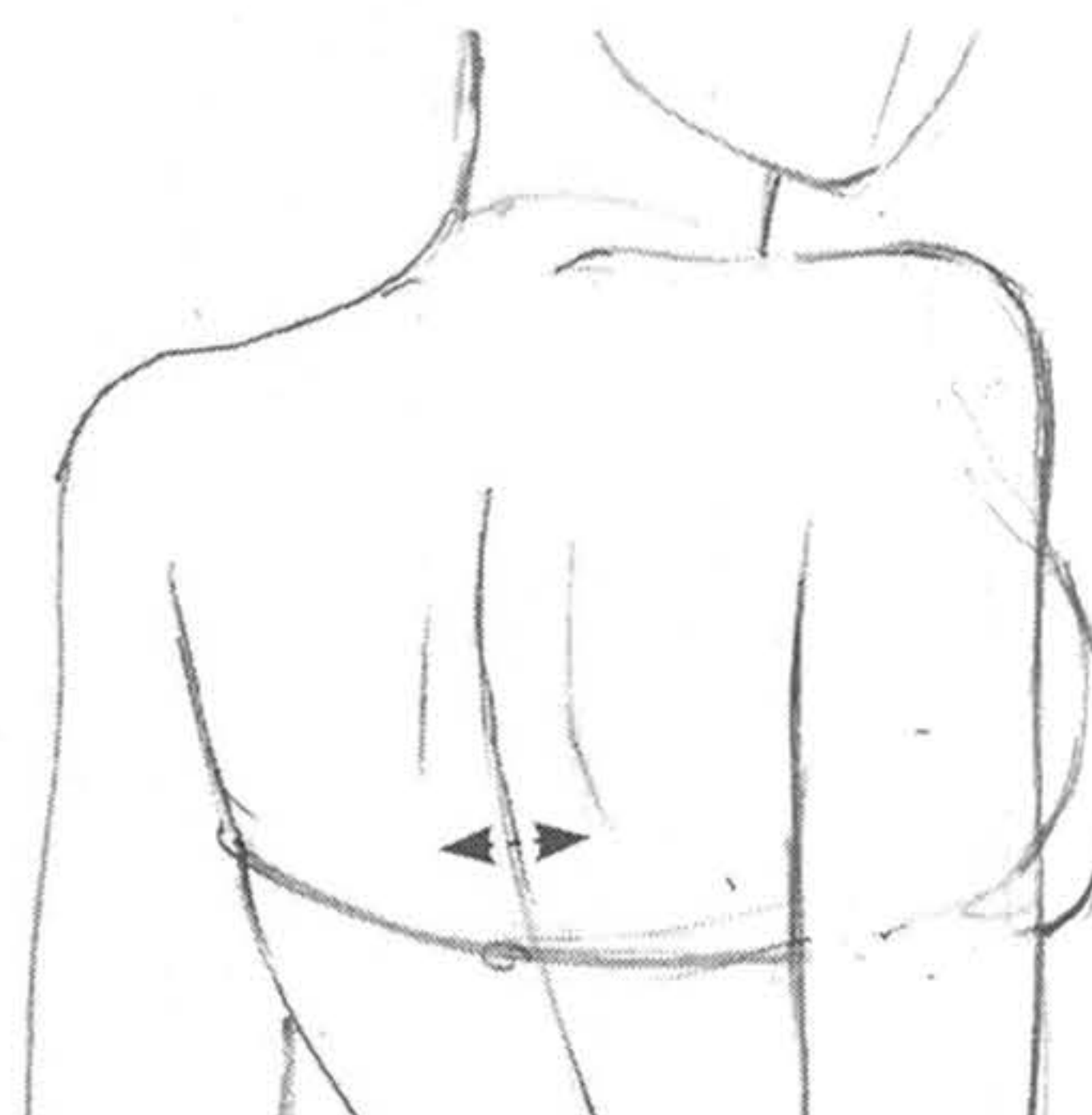
振り向きポーズのボディデッサンを改造します。

完成。上の「ナナメアングルの振り向きポーズ」と背骨のラインを比べてみましょう。背中の表情の違いがわかります。

● 片手をつかむポーズ

両肩が見えるタイプ

奥の肩が見えないタイプ

奥の肩が見えないタイプの関節の位置。両肩が前にいっているので、肩甲骨の下側が開きます。

肩が見えるタイプは、両肩を後ろに引いているので、肩甲骨が背骨に寄ります。

● アオリの場合

肩のラインに注目しましょう

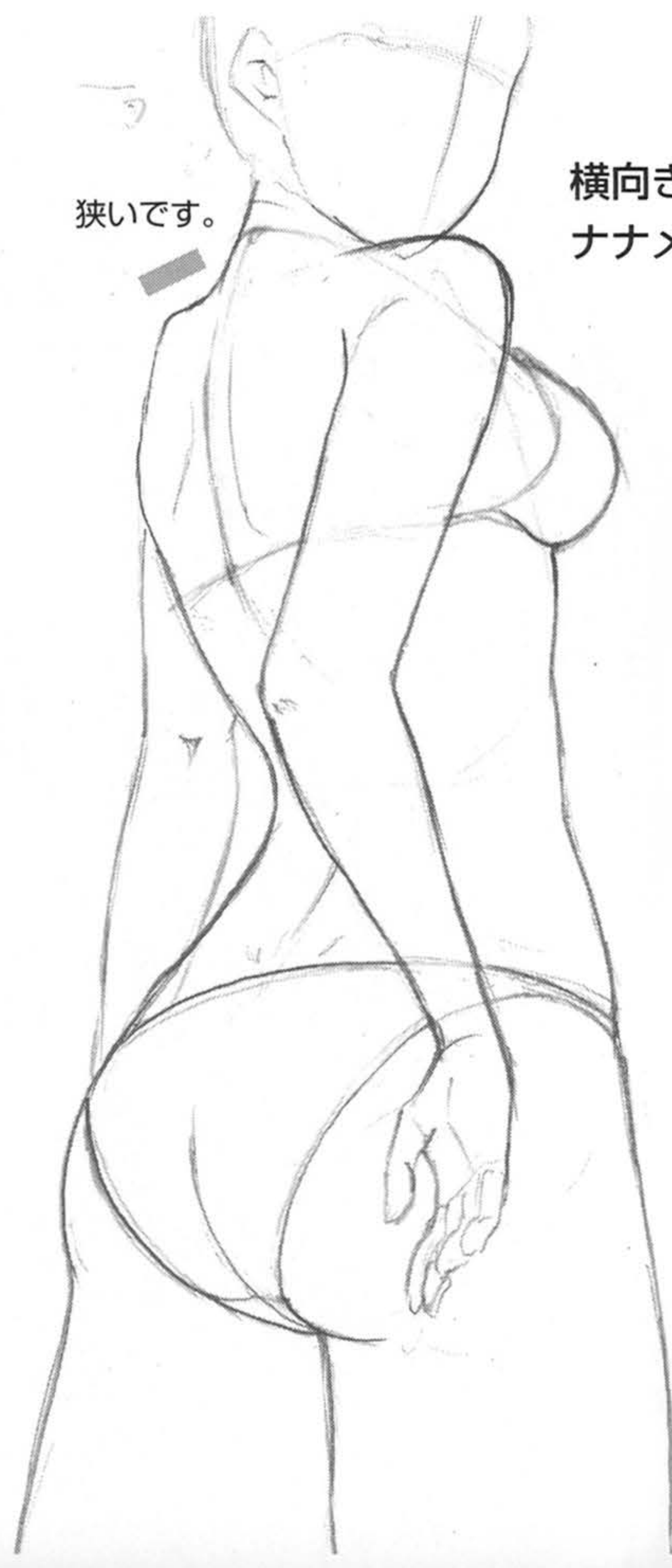
ナナメ向き

広いです。

構造と立体をとらえる習作。

狭いです。

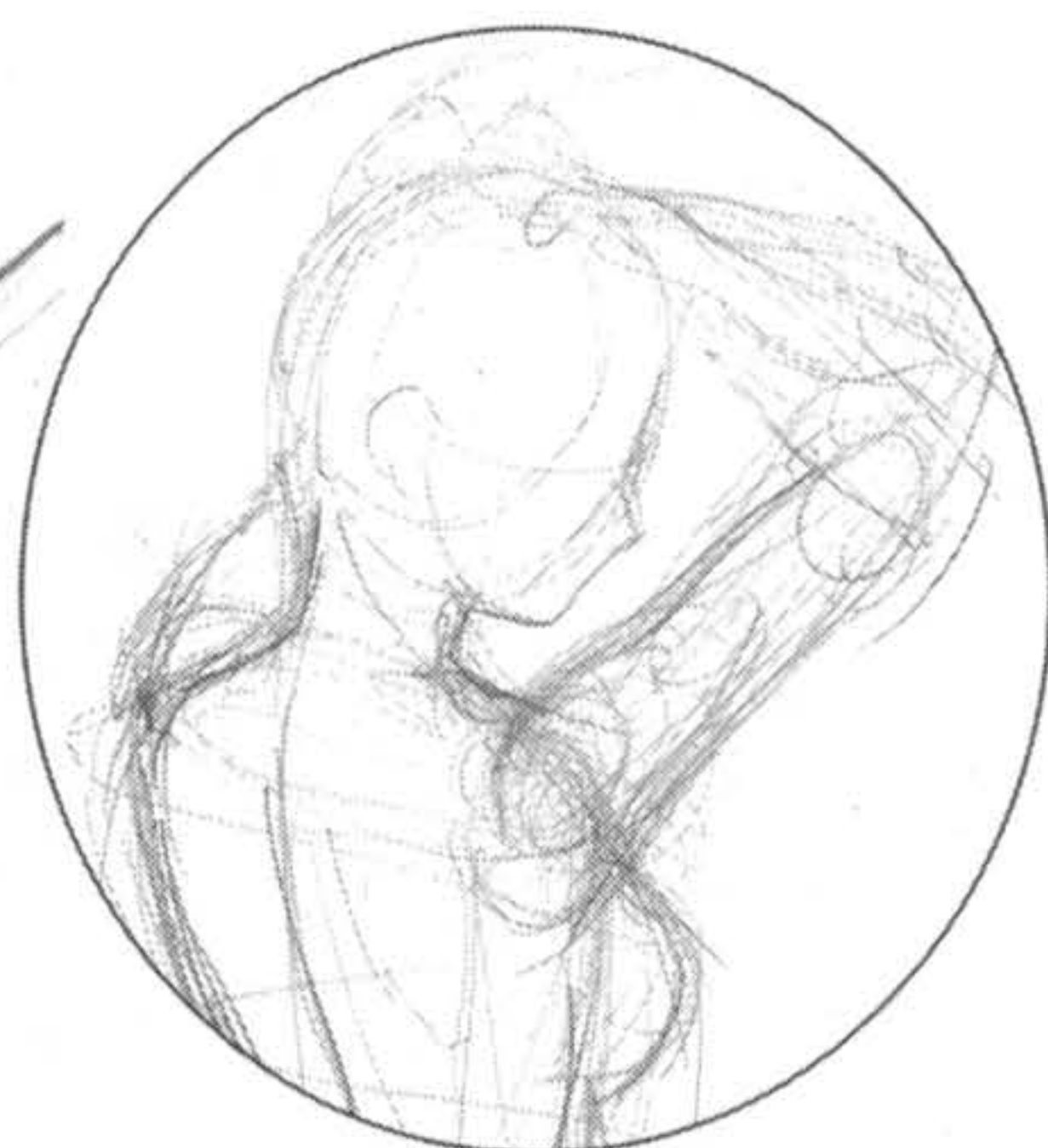
横向きに近いナナメ向き

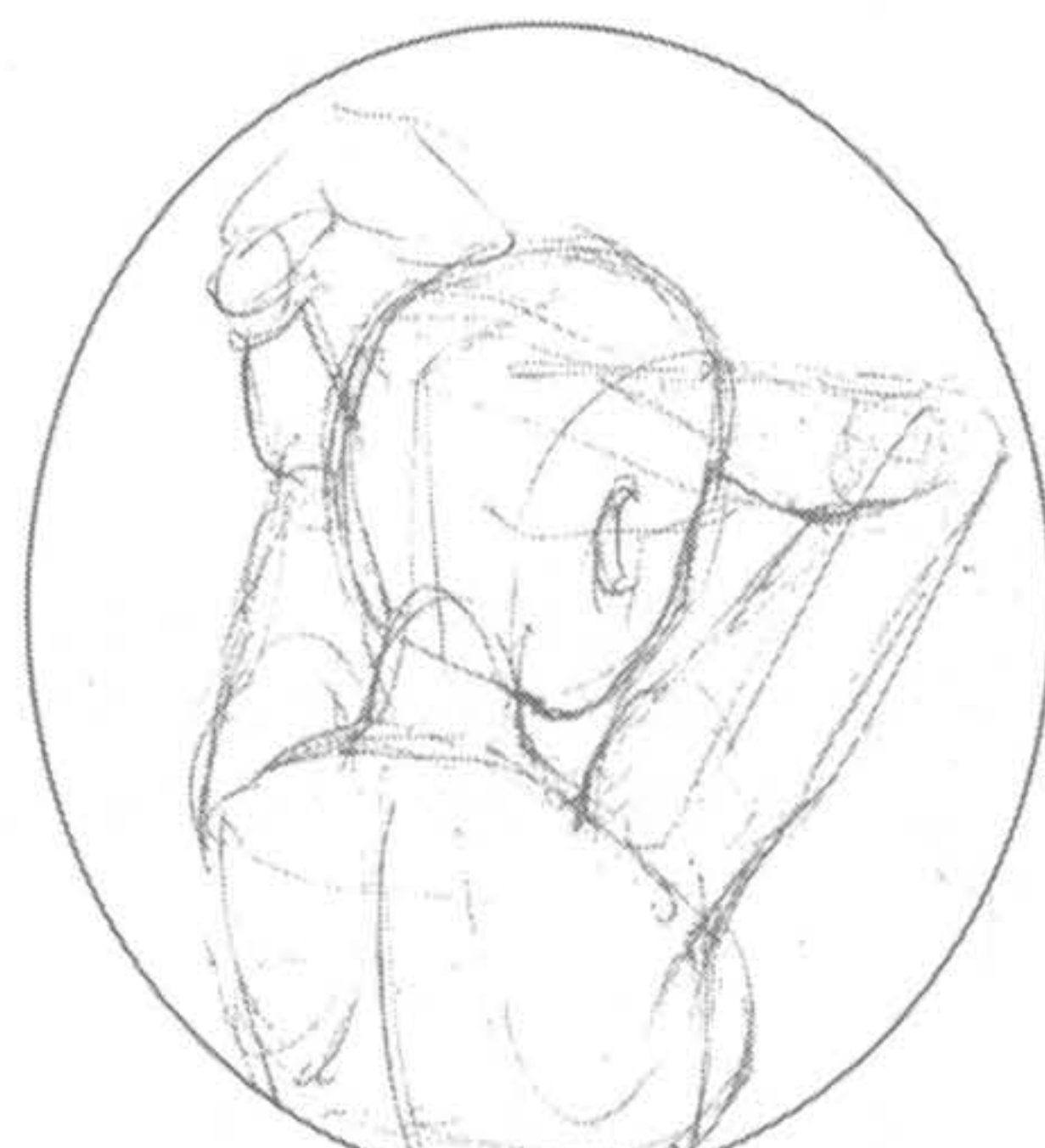
頭部
上胸部
肩・腕
肘・脇
腕
手
胸部
腹部
背中
臀部
股間部
脚部
足

● 腕を上げる

首と肩まわりのつながりに注目しましょう。

デッサン

腕を横方向に上げると肩の筋肉がはっきりします。

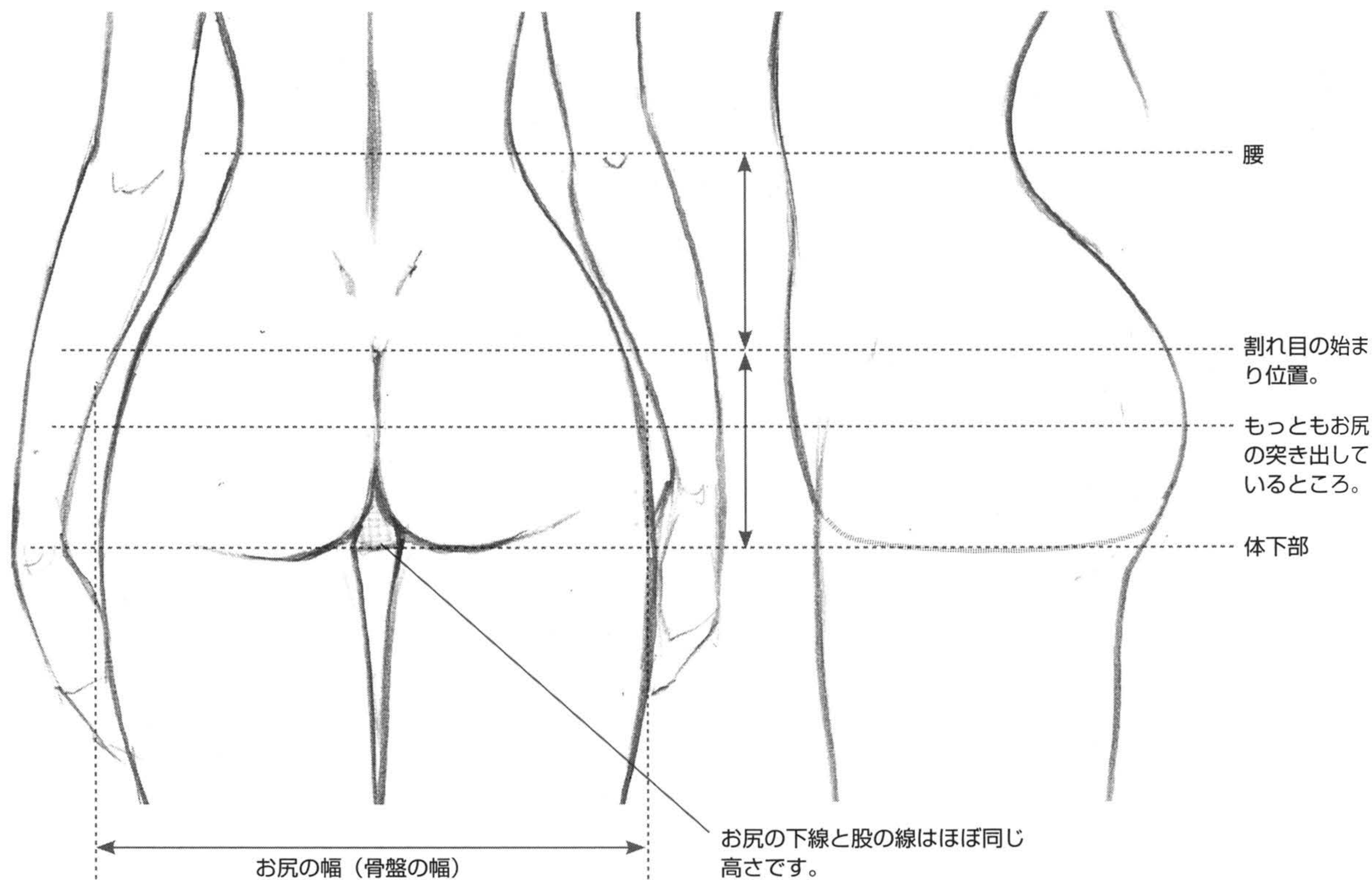
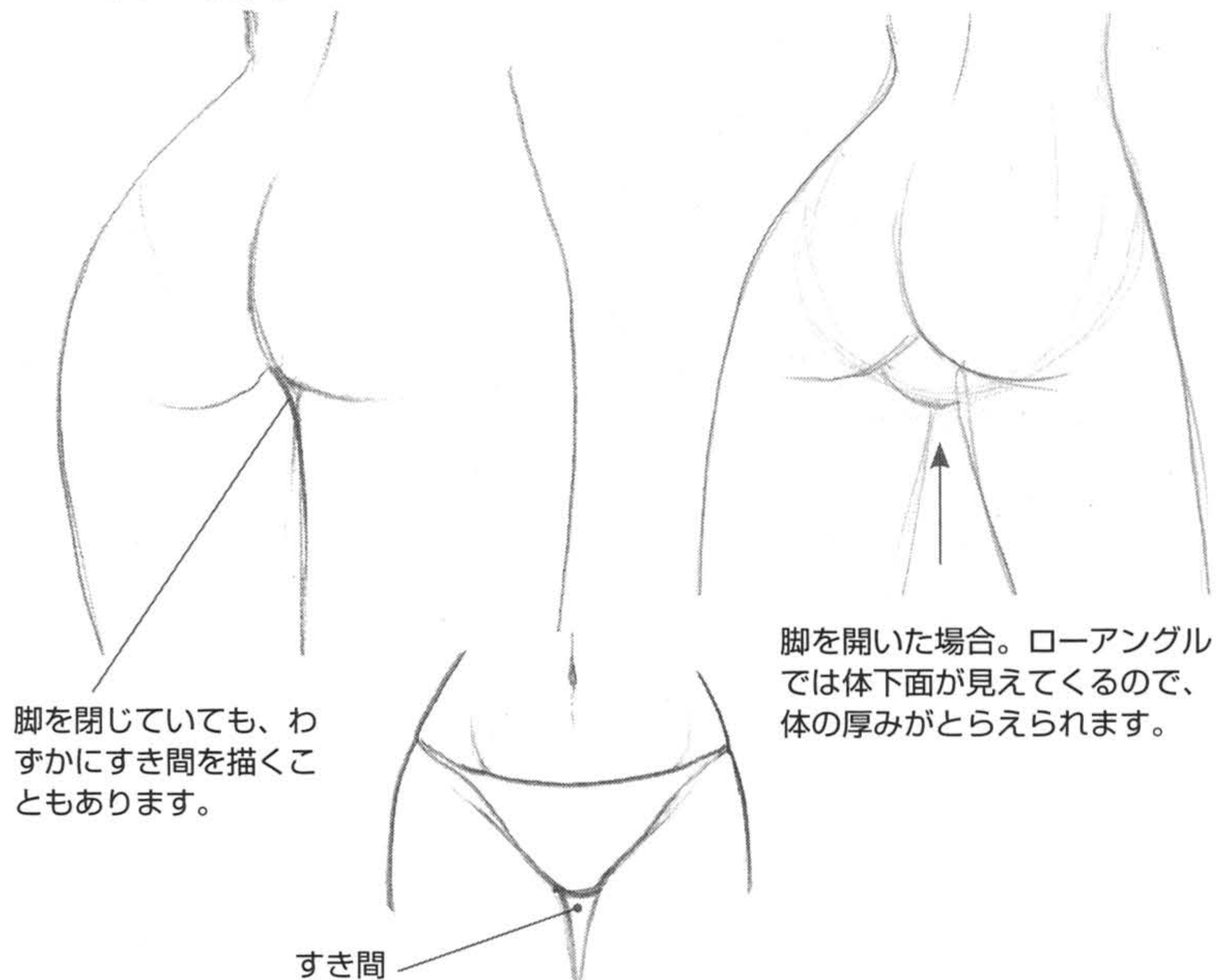
肩と肩甲骨のラインが直線的になる場合

デッサン。構造とシルエットをつかみます。

アレンジ。肩と肩甲骨のラインを曲線的に

アタリ。構造を主体にとらえています。

臀部（でんぶ）

柔らかで丸みのあるお尻を描こう

お尻の作画

丸みのあるシルエットを意識してとらえましょう。

● お尻と股間

● お尻表現

マンガやイラスト、アートなどで用いるデフォルメ表現です。

2つのタイプのお尻

通常タイプ
股の位置がお尻の下線とほぼ同じ位置

股の位置

お尻の大きさの印象

お尻の下線

ダイナミックタイプ
お尻の下線よりも高い位置に股があります。

お尻の大きさの印象

通常タイプ

ここまでお尻、ここから脚がはじまる、というのがわかりやすいです。

ダイナミックタイプ

長い
大きい

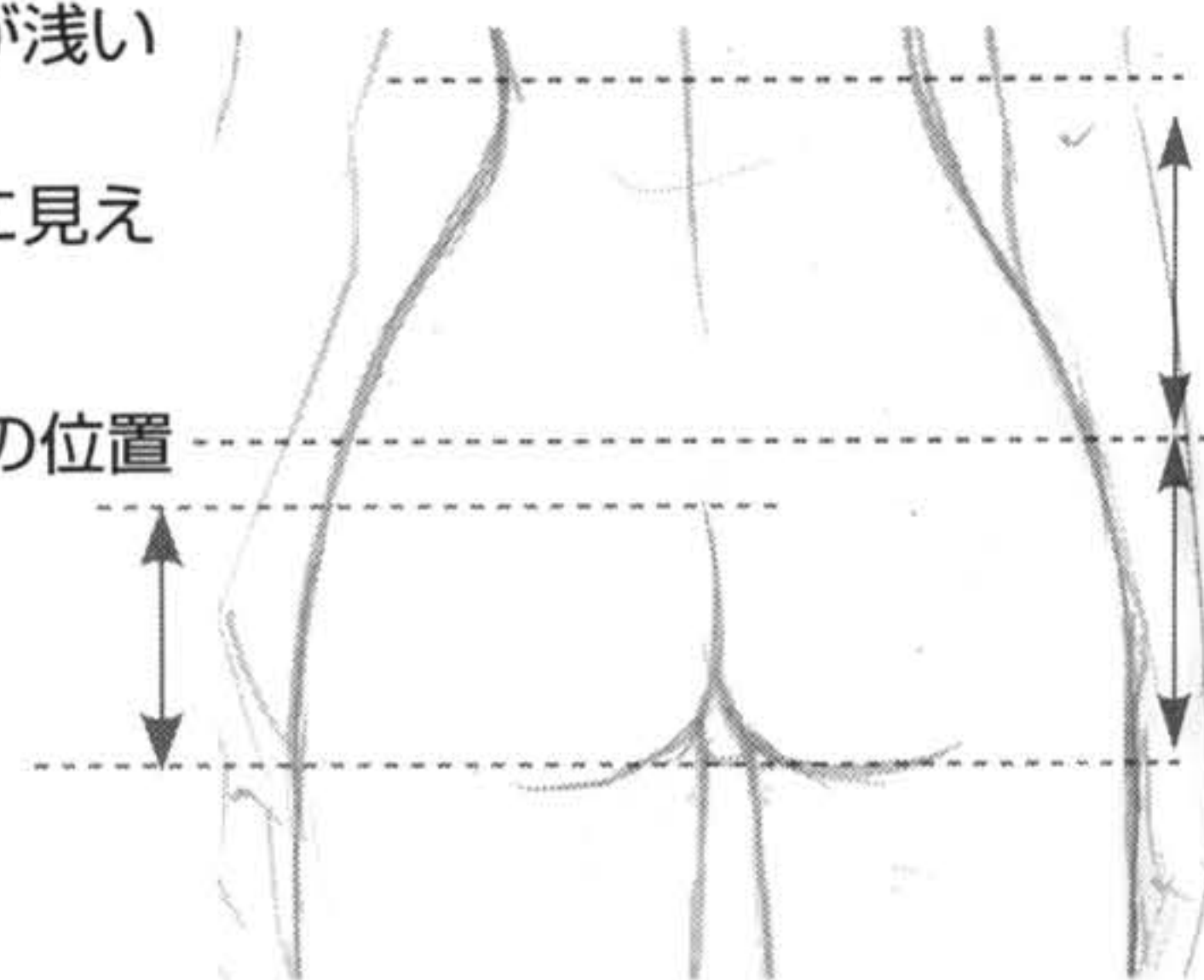
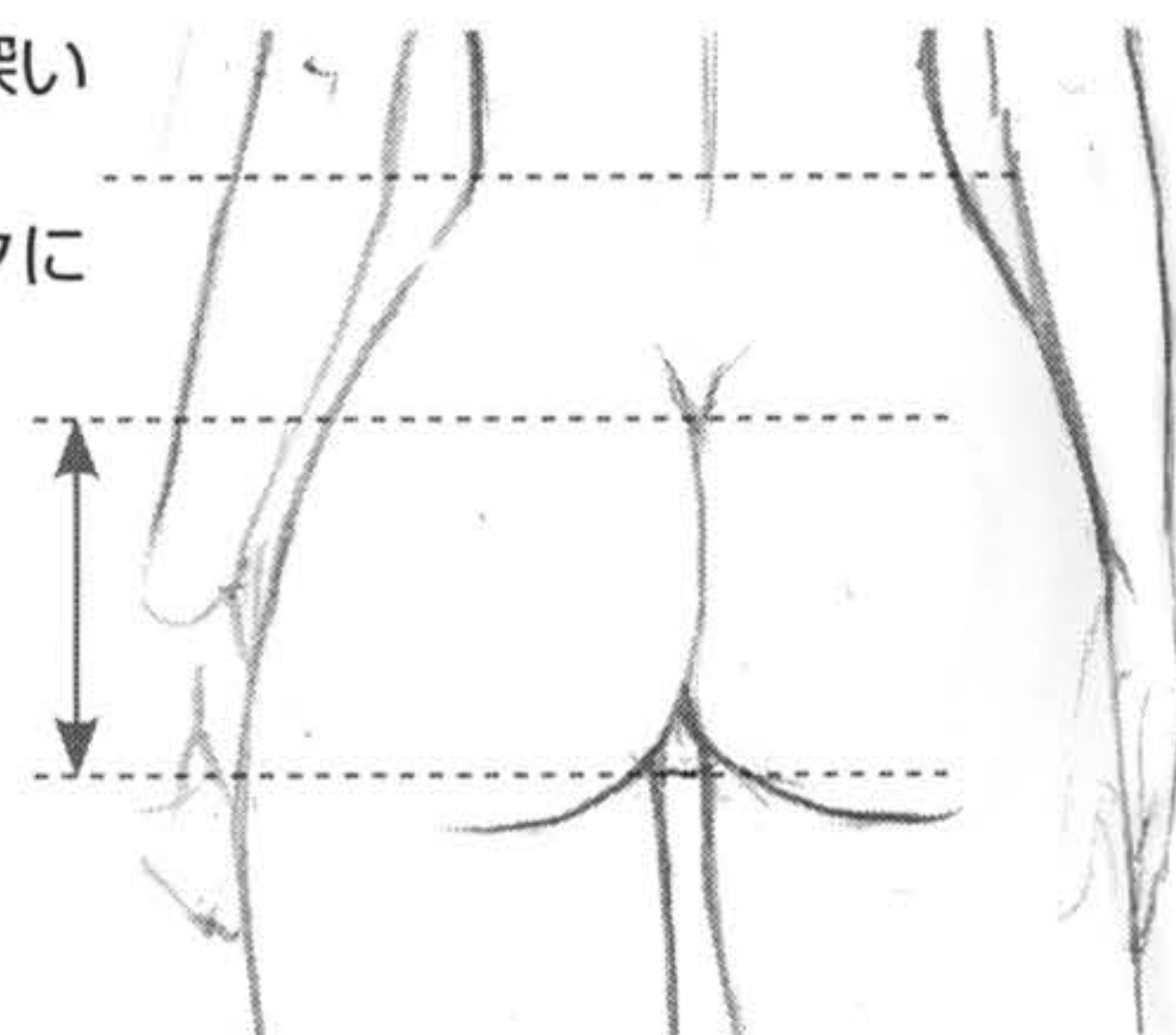
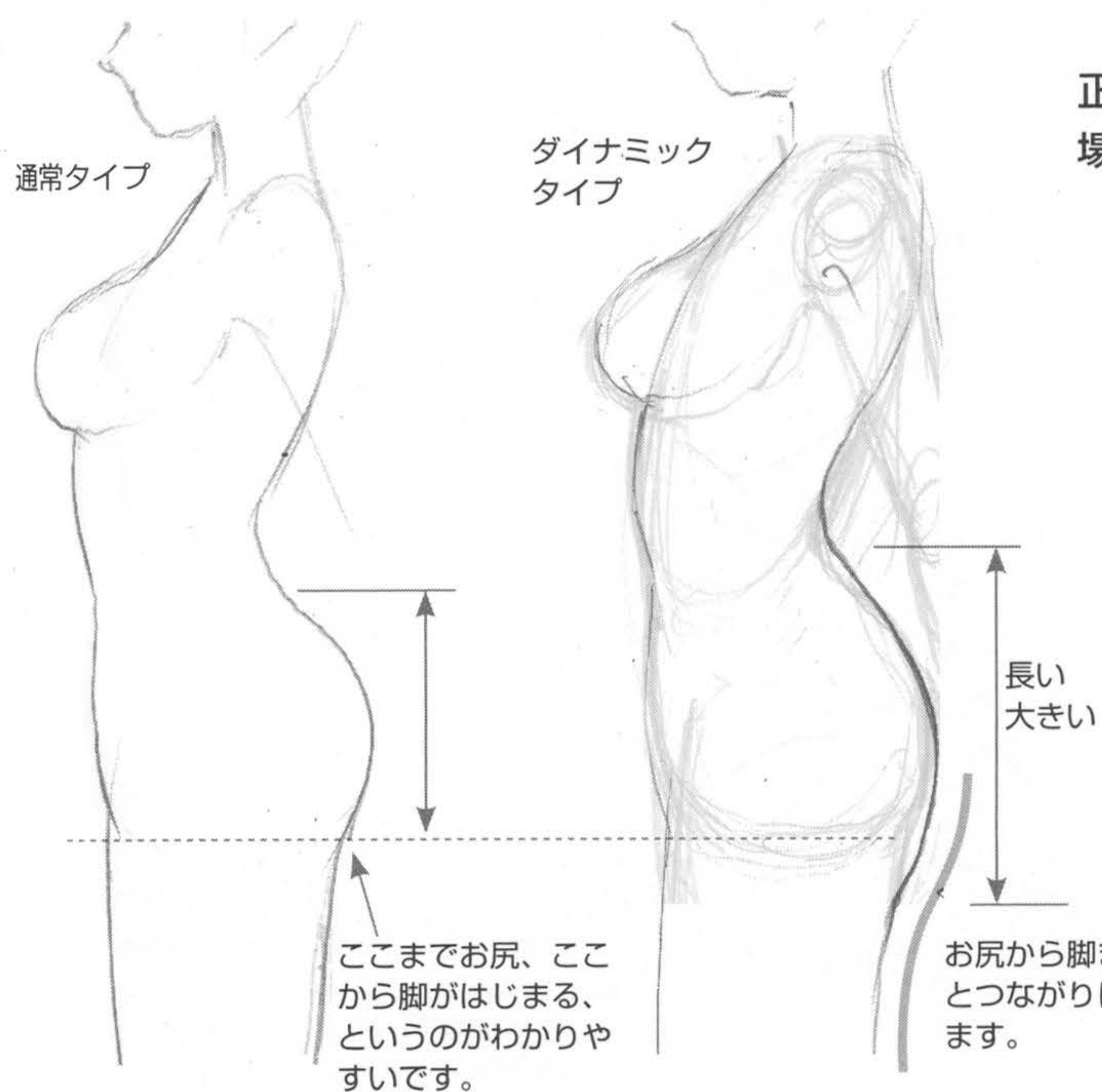
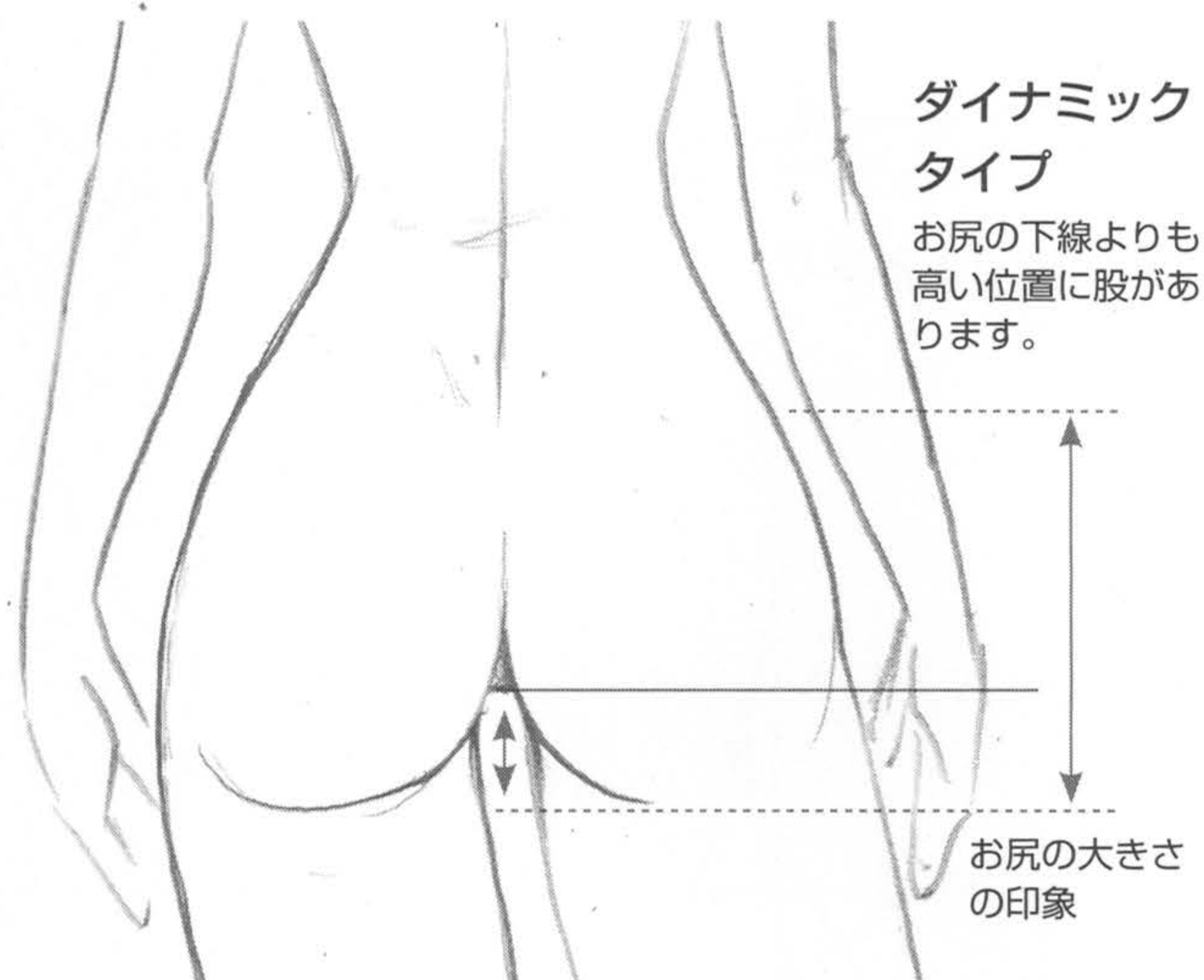
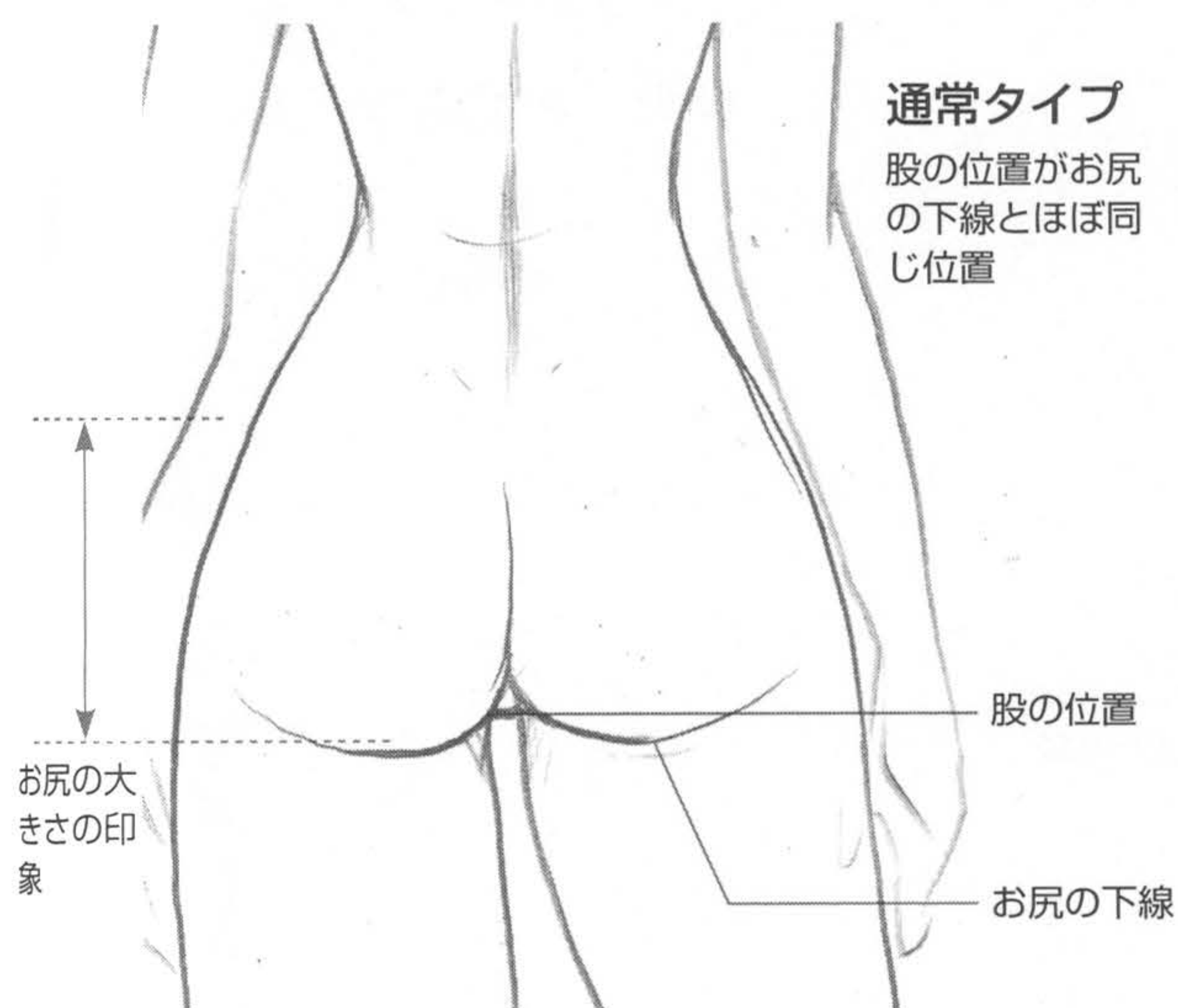
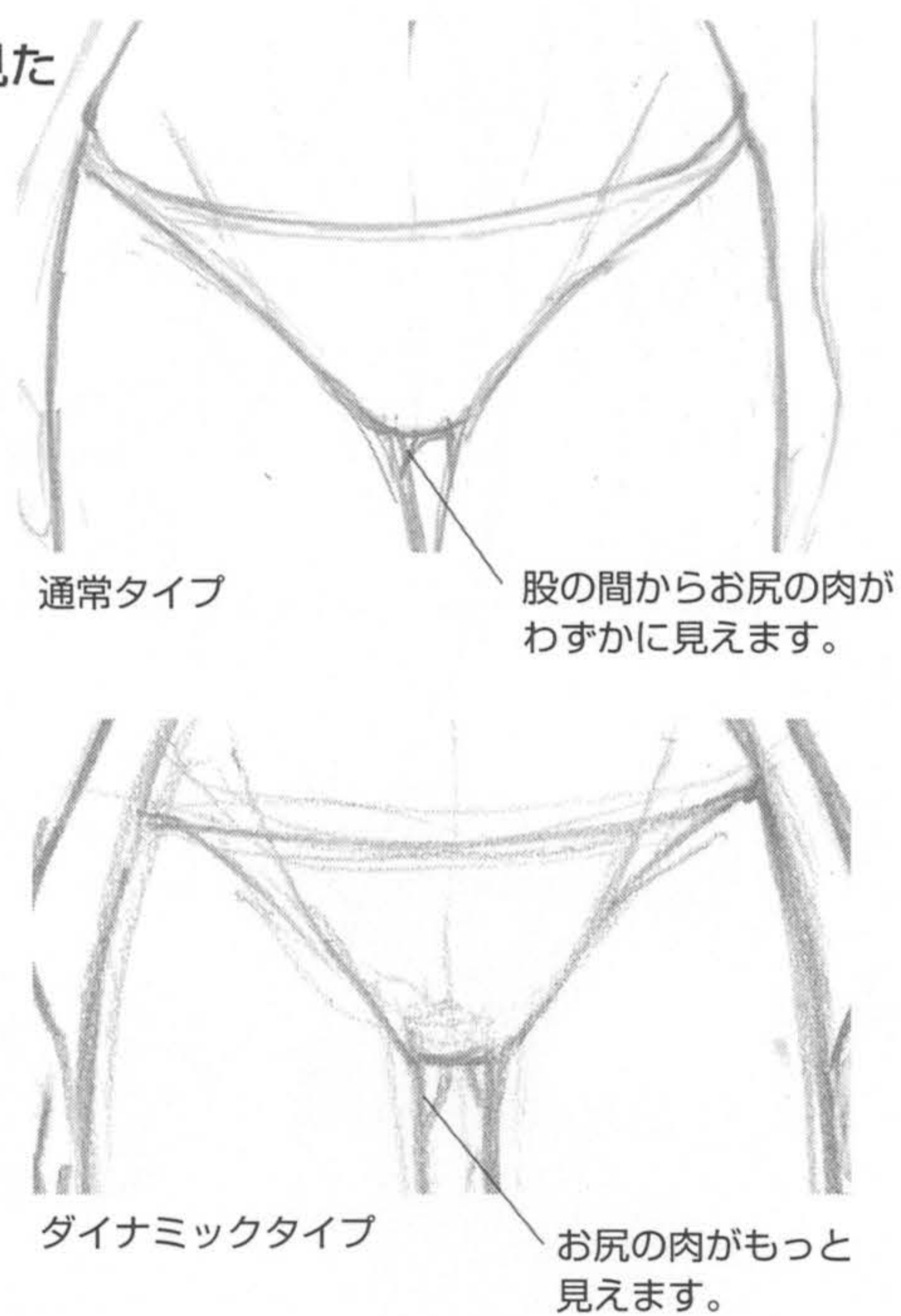
お尻から脚までひとつながりに見えます。

正面から見た場合

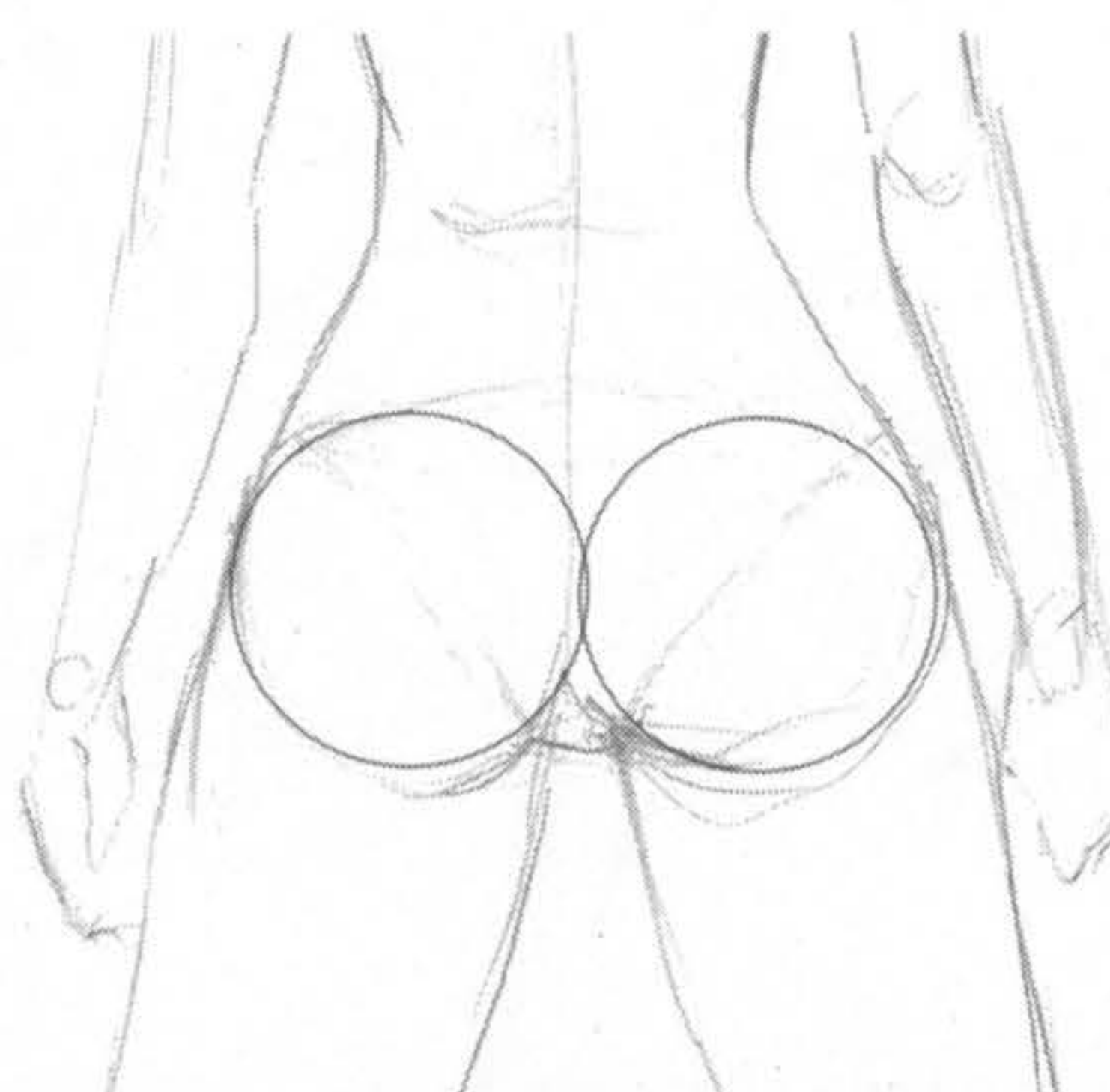
通常タイプ

股の間からお尻の肉がわずかに見えます。

ダイナミックタイプ

お尻の肉がもっと見えます。

ポイント　お尻はだ円や丸を描いて形をとろう。

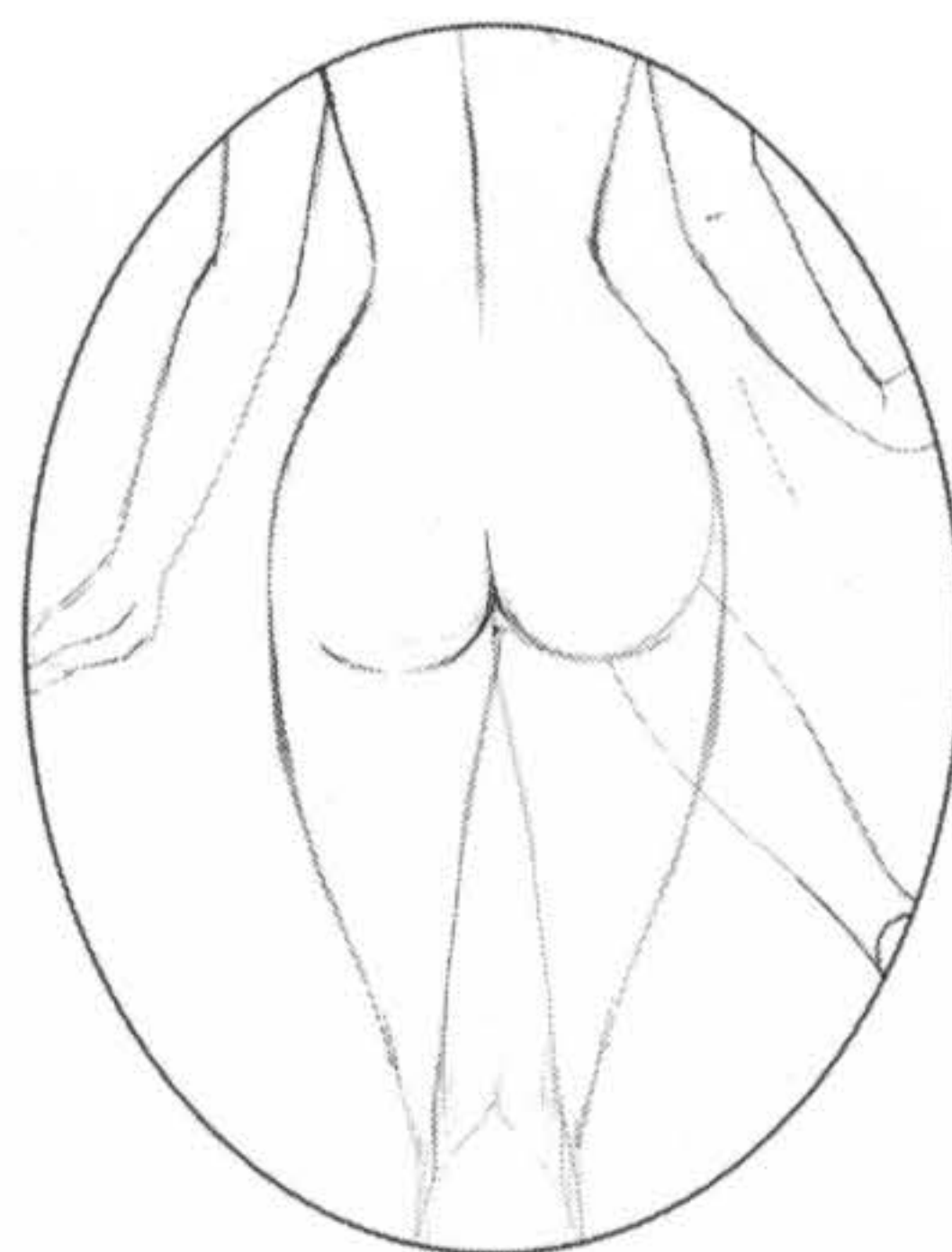
中心線からつなげてアタリをとります。

だ円を２つ描いて、お尻のボリュームをとります。

○をイメージして、お尻の下線のみ描いてもOKです。

お尻をアピールするポーズ

ポーズやアングルで変わるいろいろなお尻の形を見てみましょう。

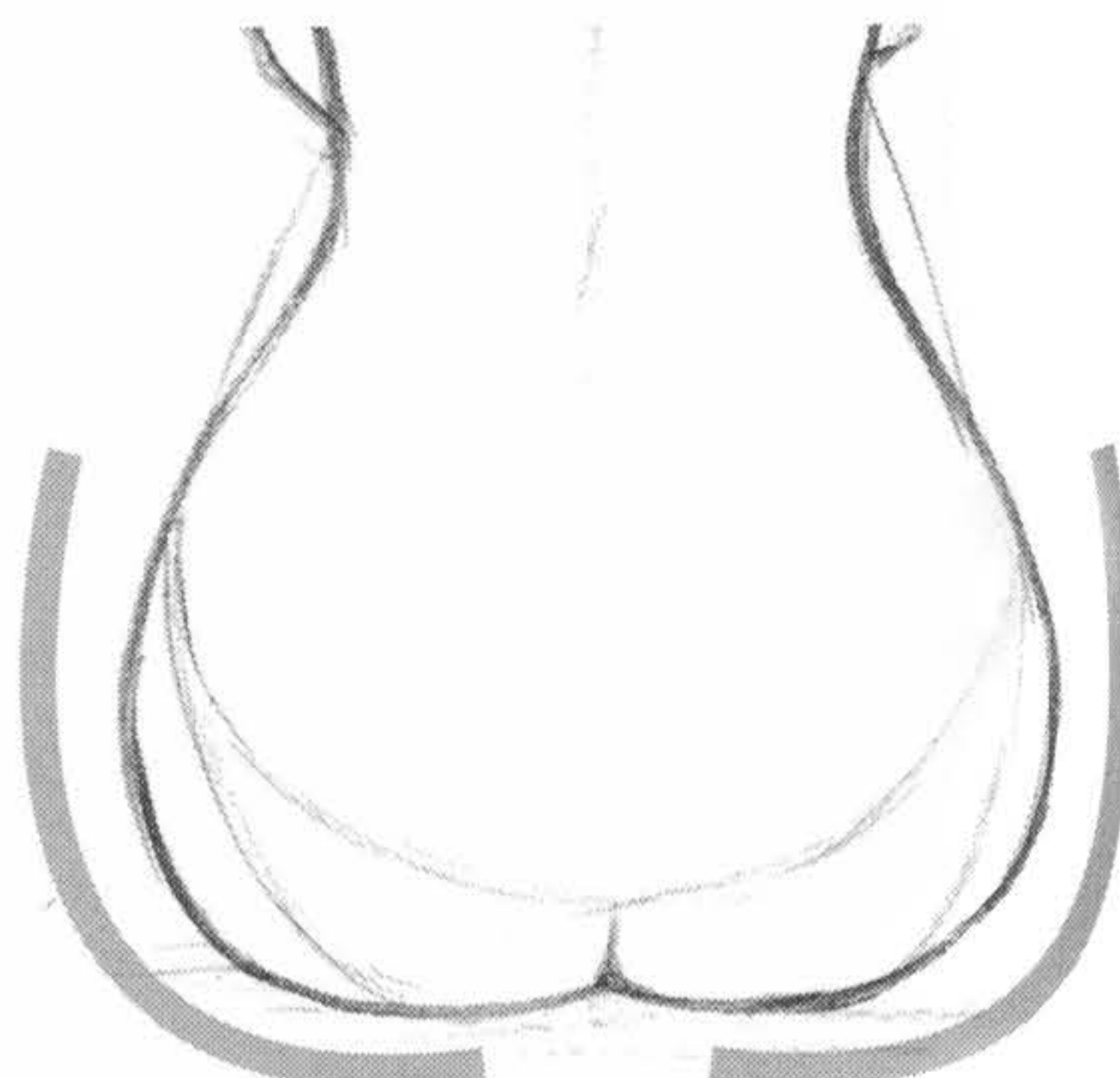
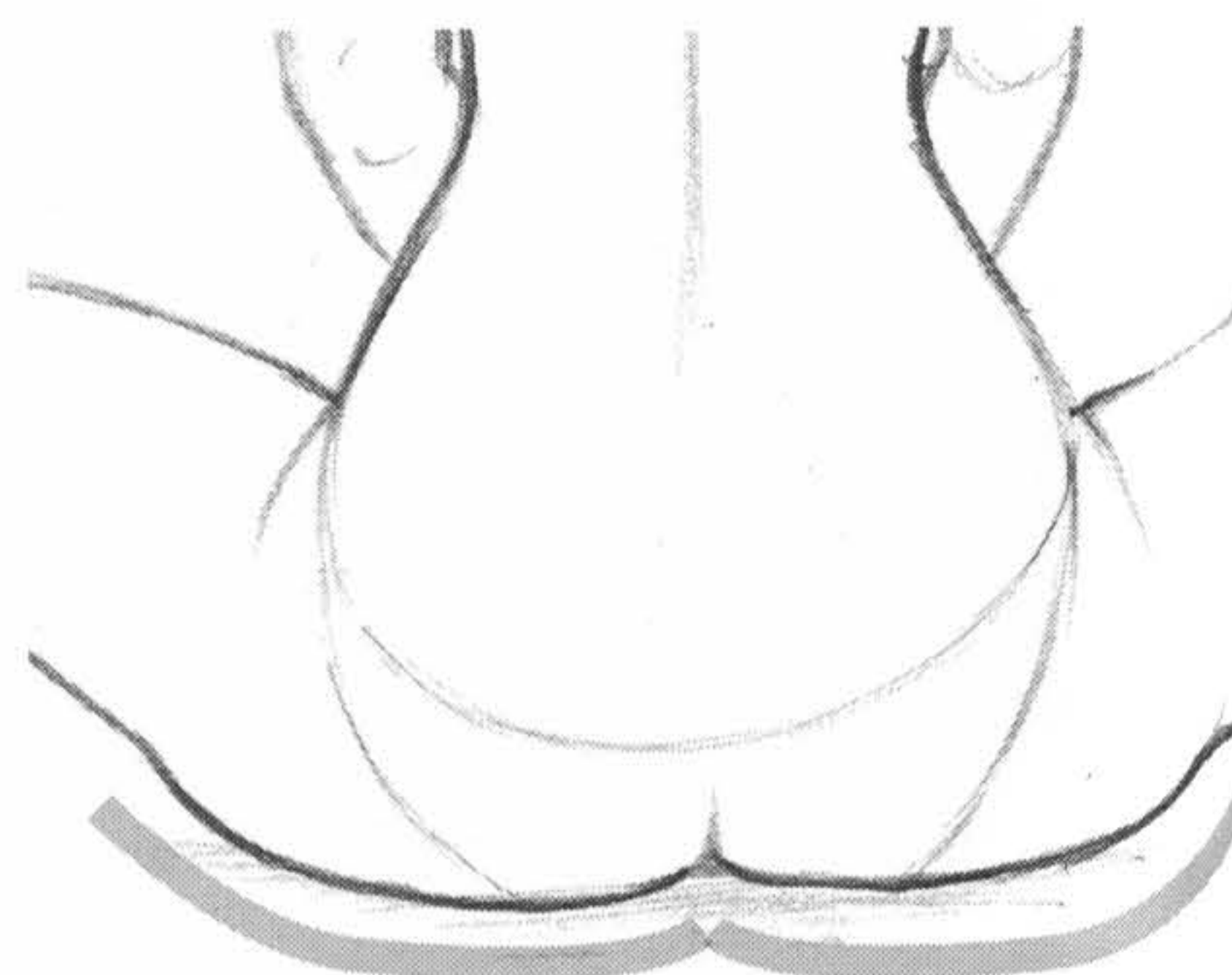
形をアピール

片足を上げてお尻をアピール

上げる前

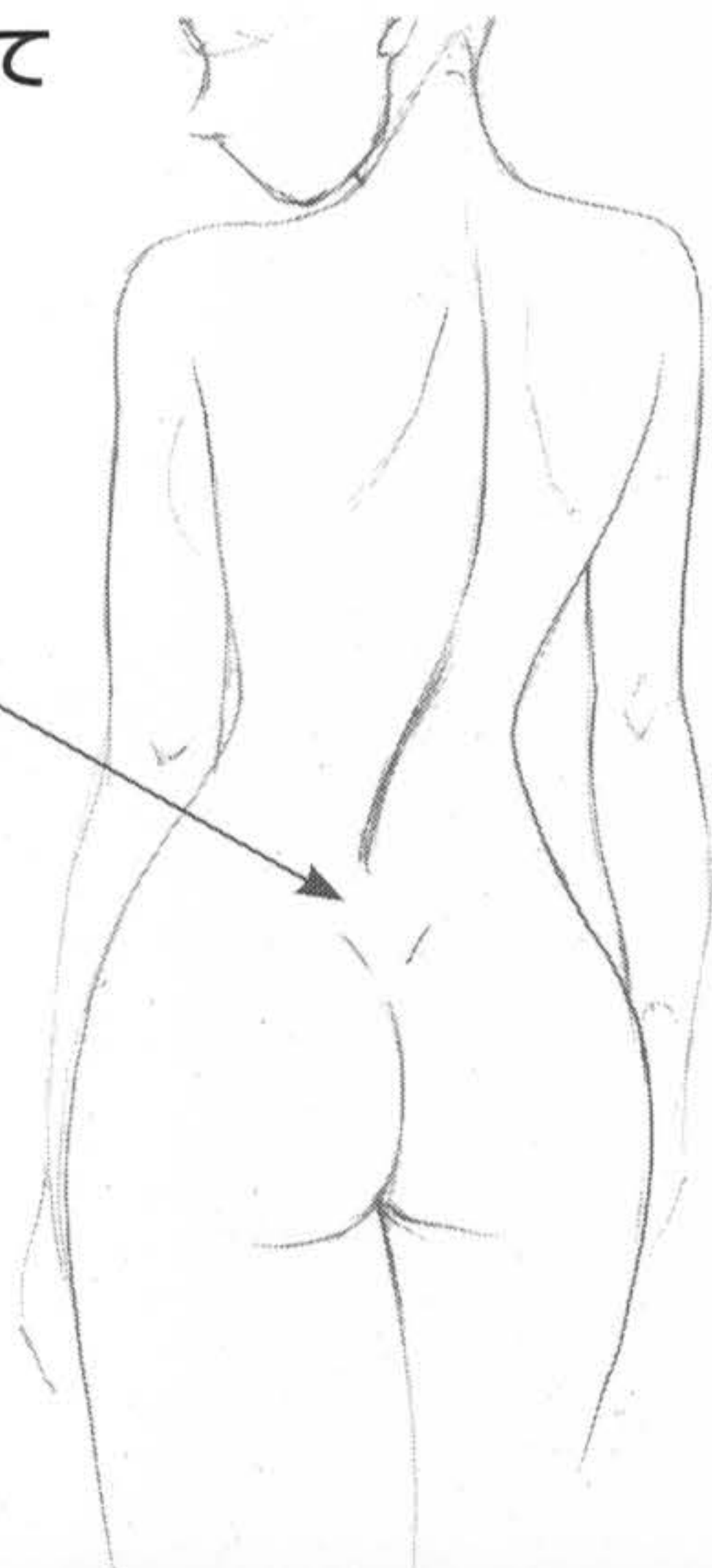
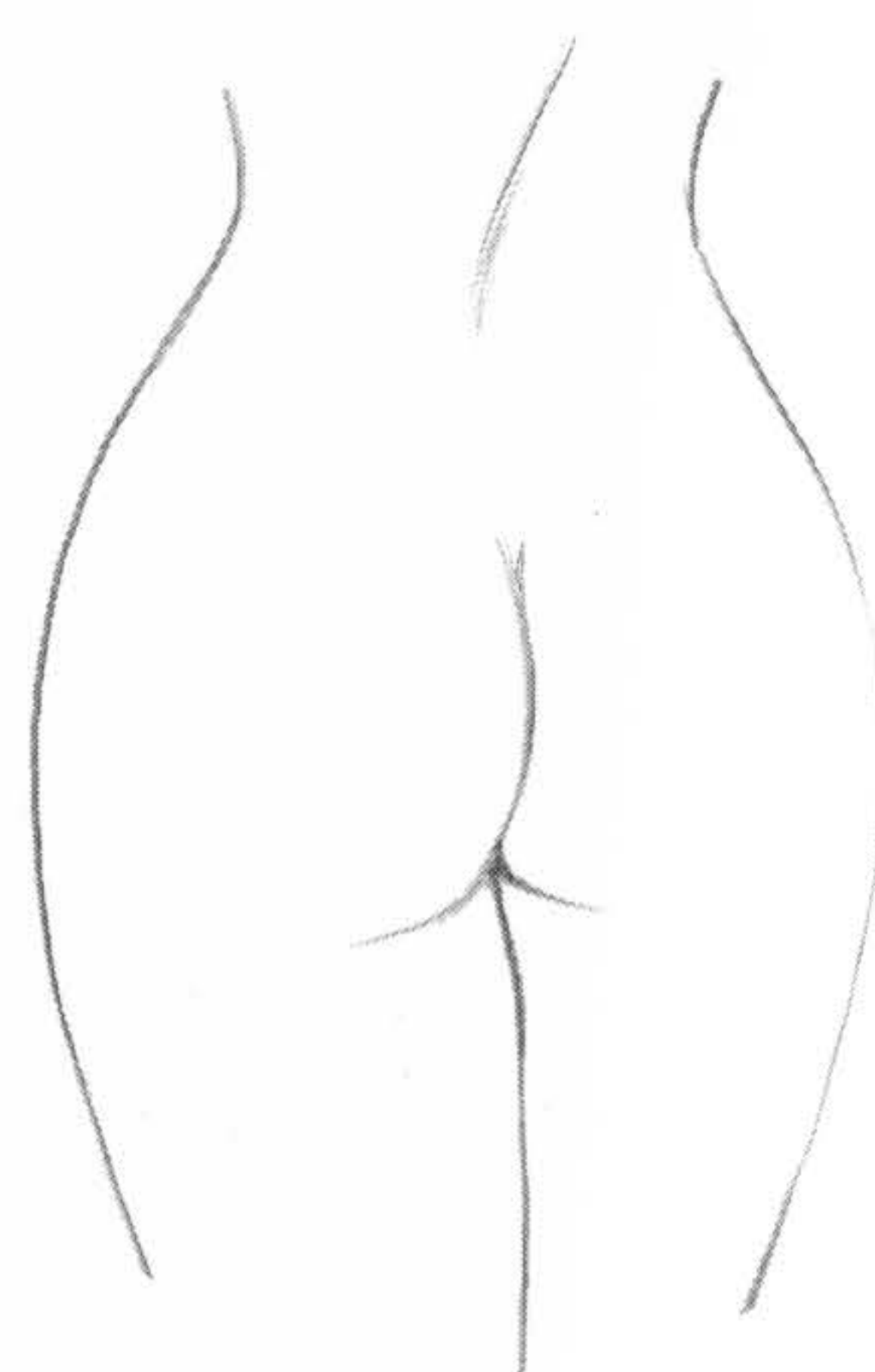
ヒザを上げています。お尻の丸さ、形が美しく現れます。

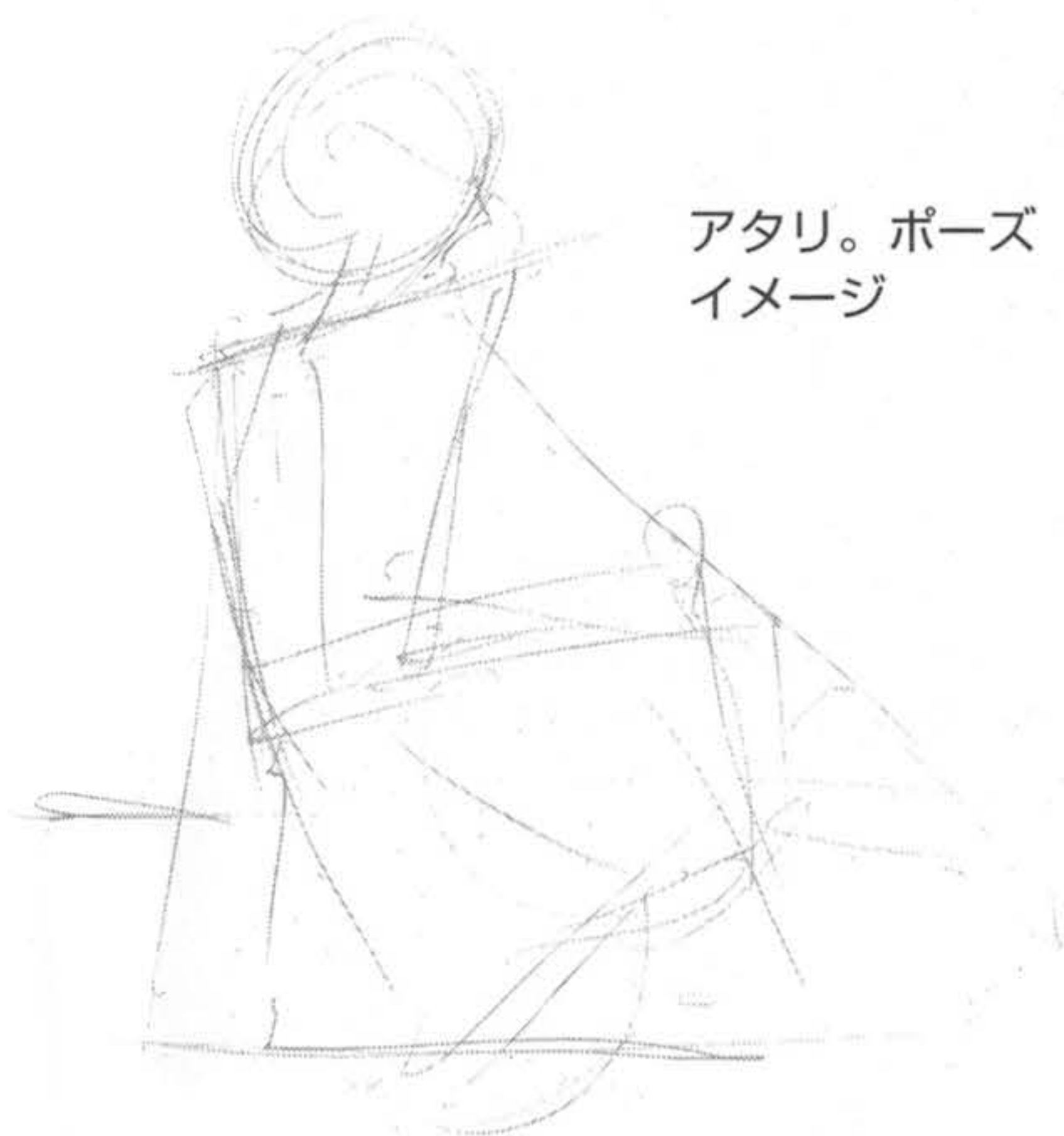
参考：お尻のラインの変形

体育座り

あぐら

体育座りの場合、丸いシルエットが現れますが、割れ目はほとんど見えません。

あぐらの場合は肉が平べったくつぶれ、どこがお尻かわからなくなりますが、お尻の肉の柔らかさが現れます。

くぼみの線について

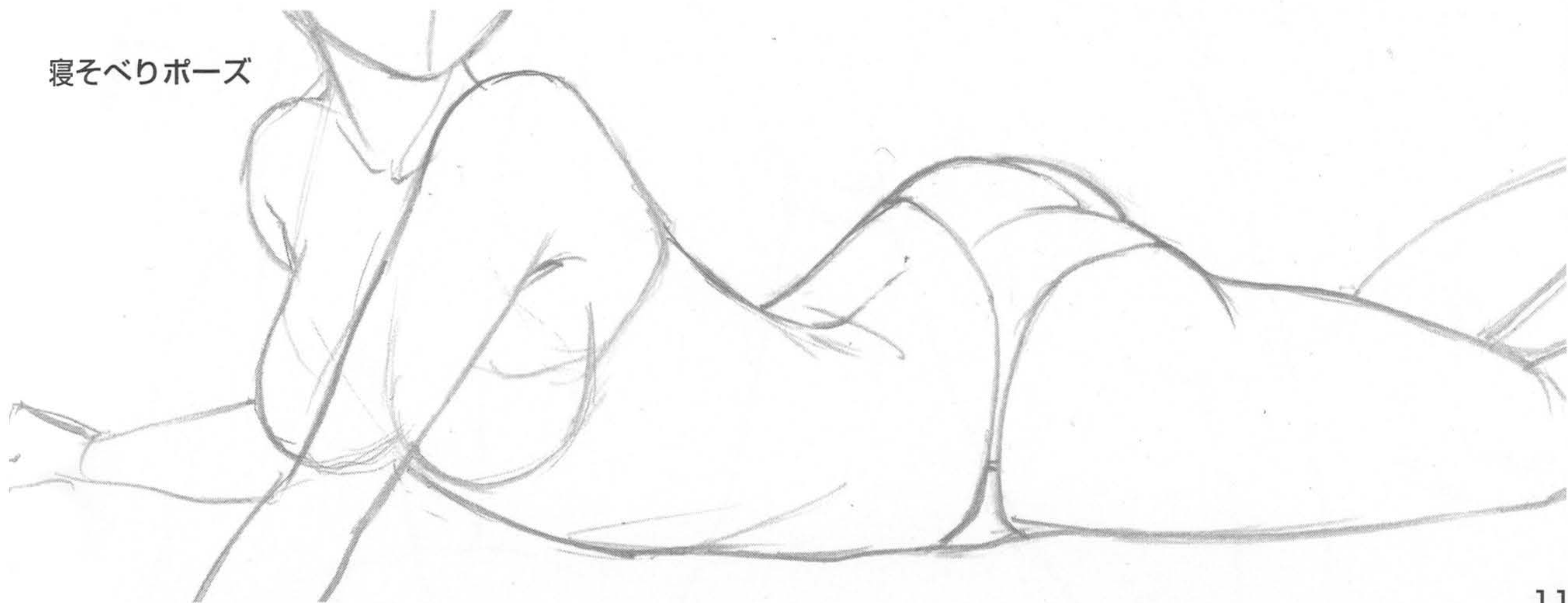
骨盤の上端にできるくぼみ。

くぼみを描くことで背中とお尻の間がはっきりします。

骨盤のくぼみは省略してもOKです。

アタリ。ポーズ
イメージ

デッサン

お尻を浮かせて
横座り

ブラとパンツを
描き込んだ場合

体の曲面がはっきり
します。

寝そべりポーズ

お尻を突き出す

●「m（エム）」の字ふうシルエットのお尻

まる（○）を二つ組み合わせた形で、中心線からのつながりをとらえましょう。

②

③

胴体のアタリ

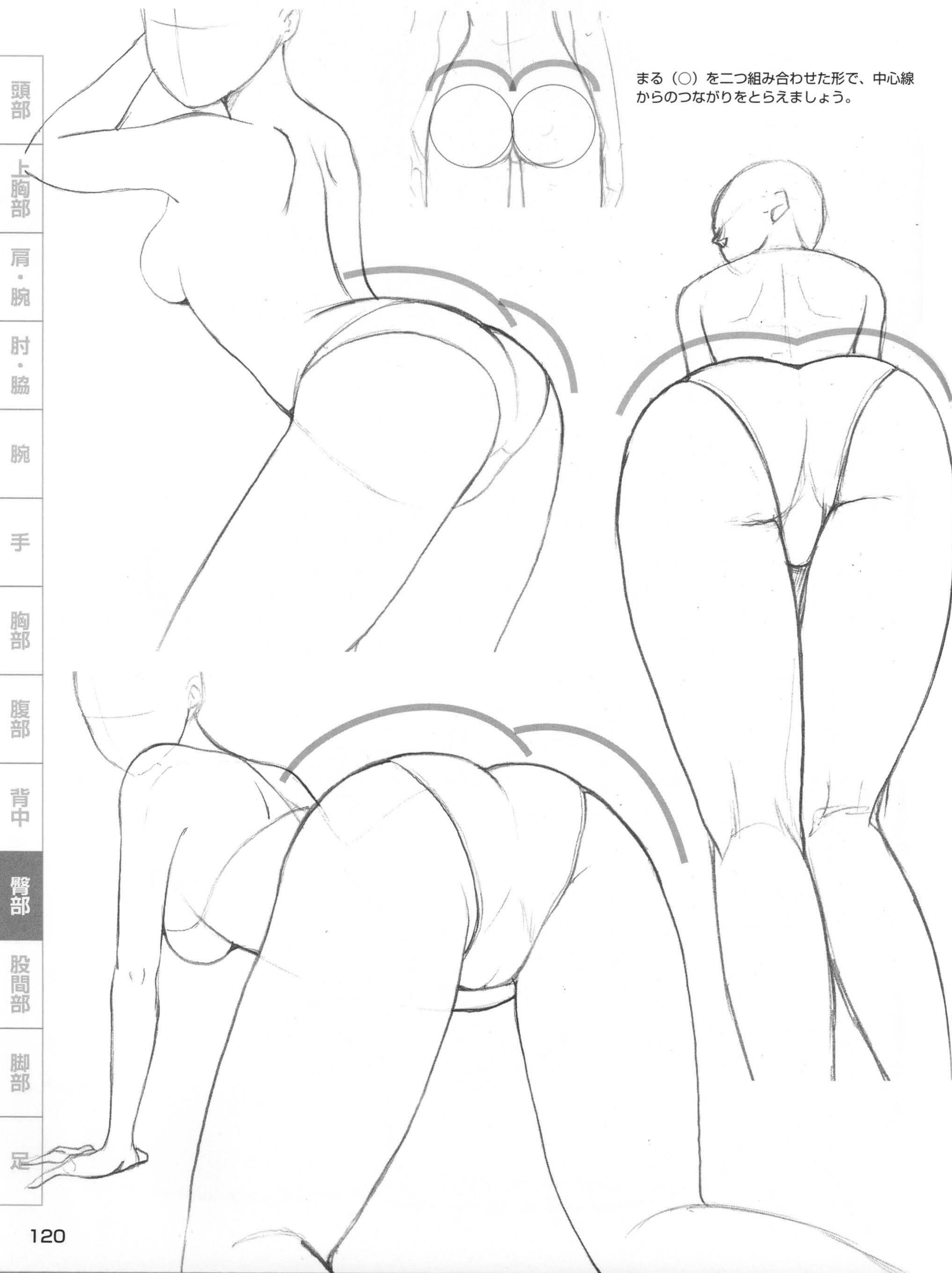
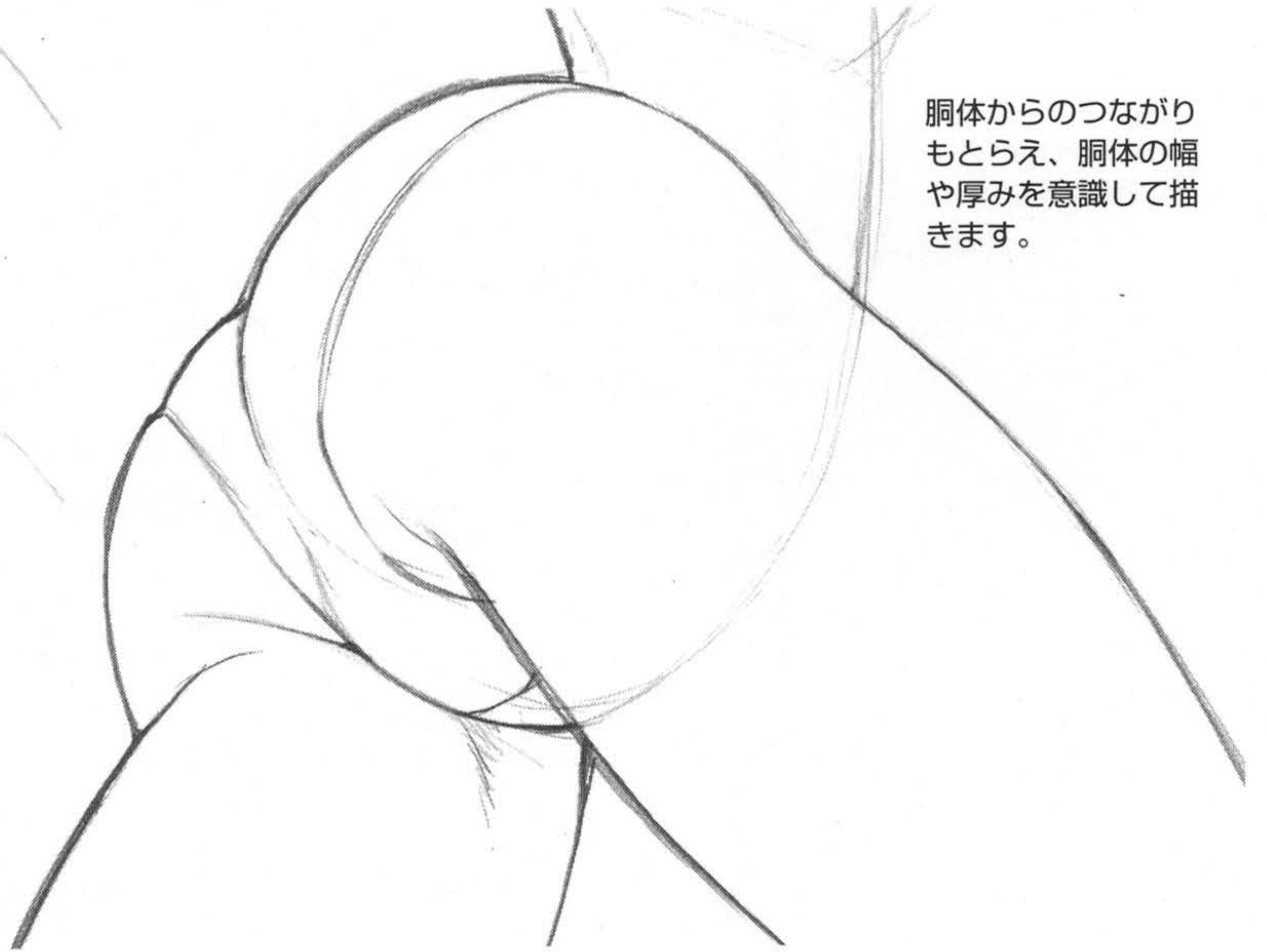
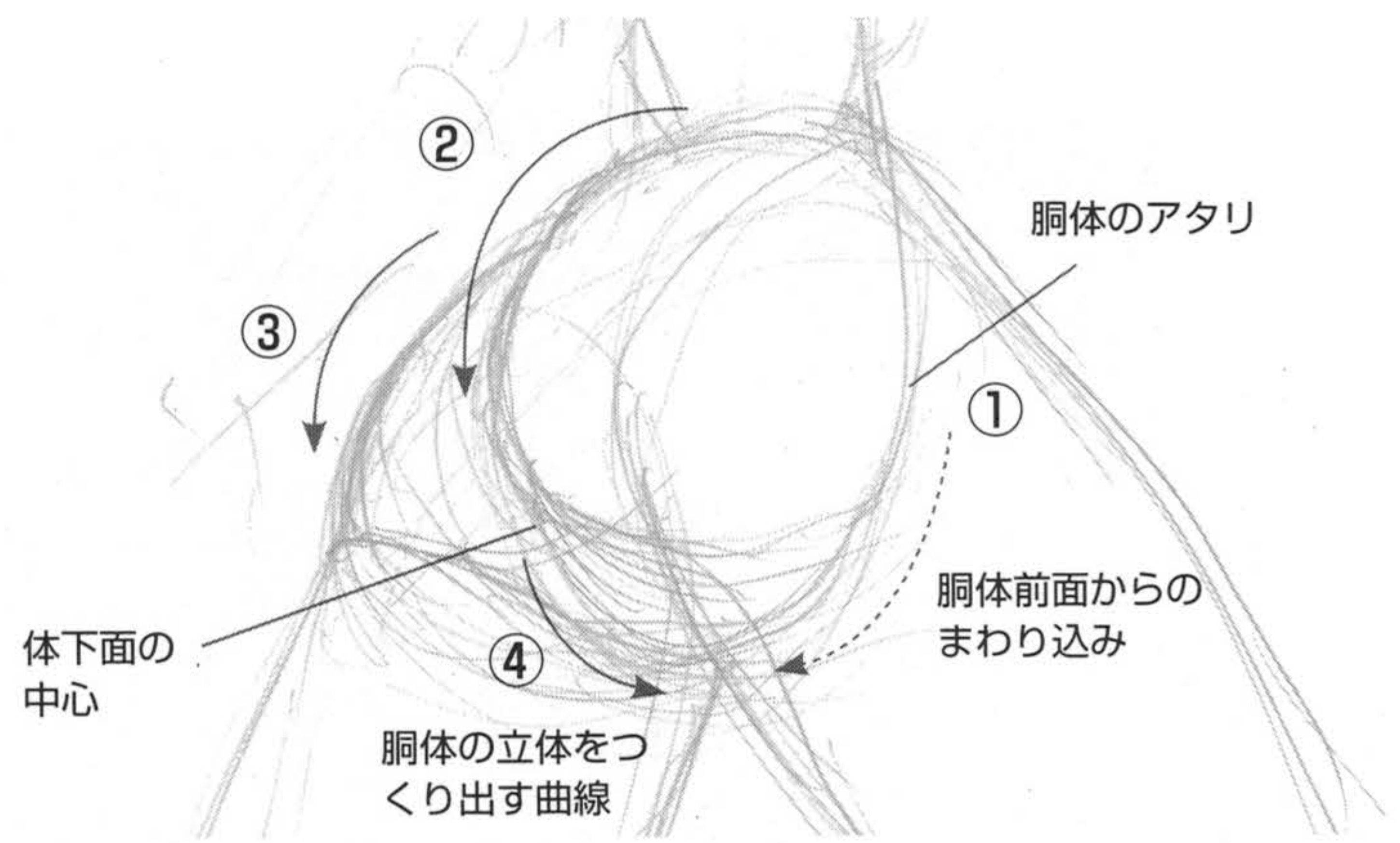
①

胴体前面からの
まわり込み

体下面の
中心

④

胴体の立体をつ
くり出す曲線

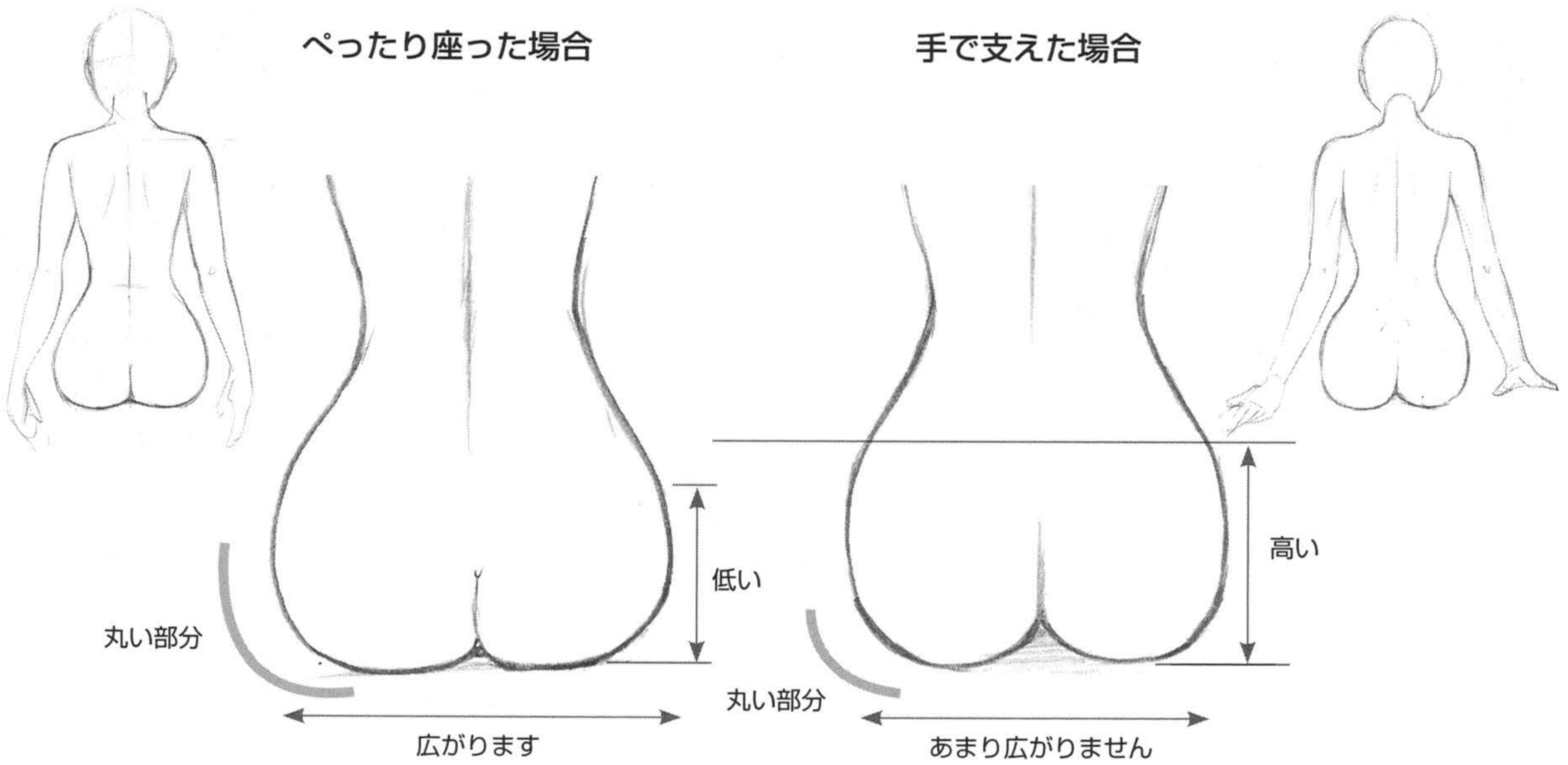
胴体からのつながり
もとらえ、胴体の幅
や厚みを意識して描
きます。

● アウトラインの丸さをとらえるお尻

ほぼ 1 本の曲線
になります。

肉感演出

ぴっちりしたパン
ツの場合、肉に少
し食い込むのでラ
インが途切れます。

座ったポーズのお尻

お尻の丸いシルエットをとらえましょう。

正座で手を
床につく

体が前に倒れるので、
少しお尻が上がります。

正座（カカトの上
にお尻を乗せる

体育座り

体重がかかるの
で、お尻を上げ
ている時よりも
丸くなります。

床について直線的になる部分

お尻と太もものつながり

脚はお尻からつながっています。お尻との「つなぎ目」がわからないものと、お尻との「つなぎ目」がはっきりわかるものがあります。

つなぎ目が出るケース

お尻＋太ももにくびれができるもの

つなぎ目

踏み出すとこちらのくびれはなくなります。

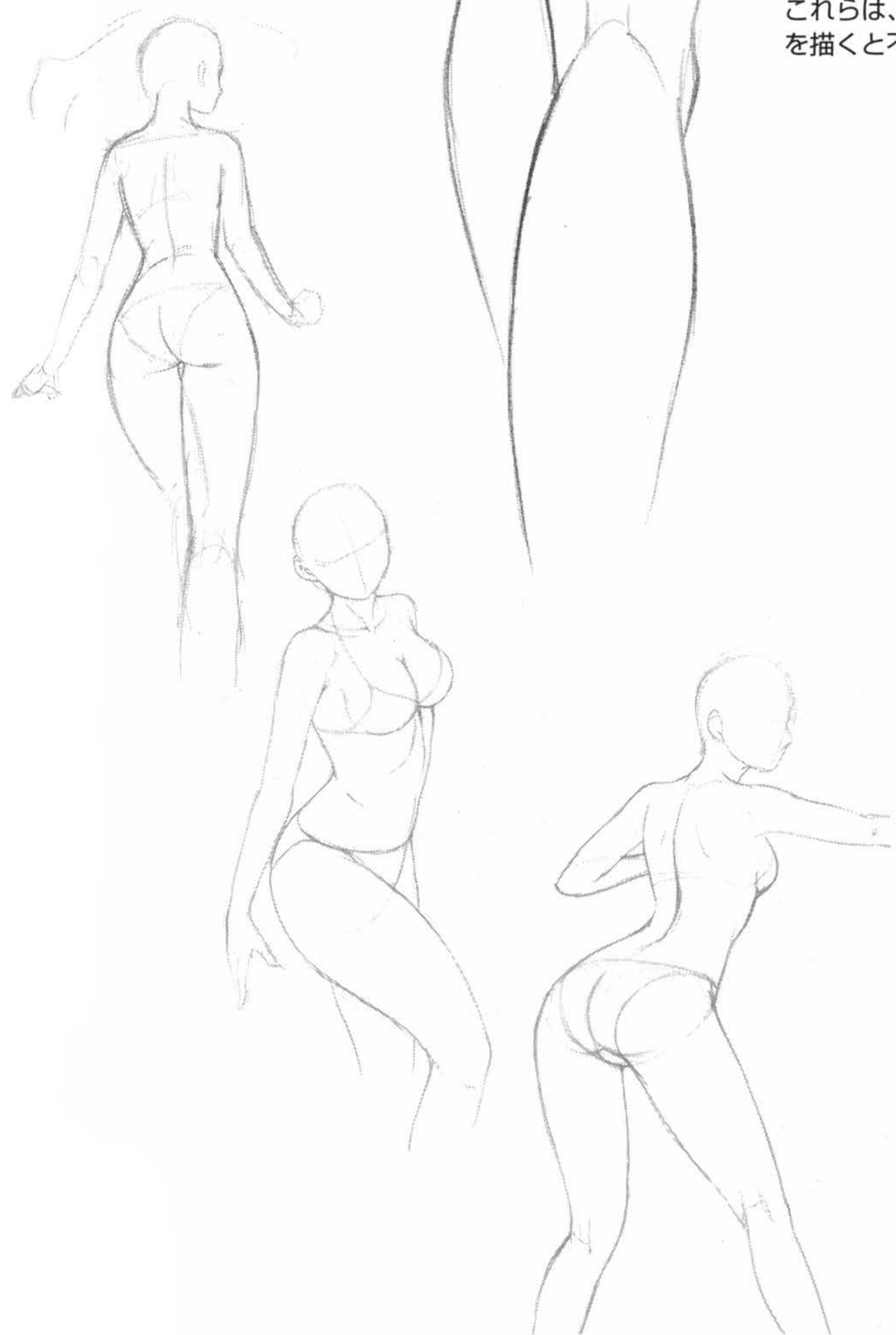
※特にお尻と太ももの表現にこだわる必要がない場合は、お尻からのくびれなしに太ももにつなげることもあります。

デッサン。つなぎ目は脚の作画の目安としても描かれます。

つなぎ目が出ないケース

お尻＋太ももがひとつながりの曲線になる例

ひとつながりの曲線
になります。

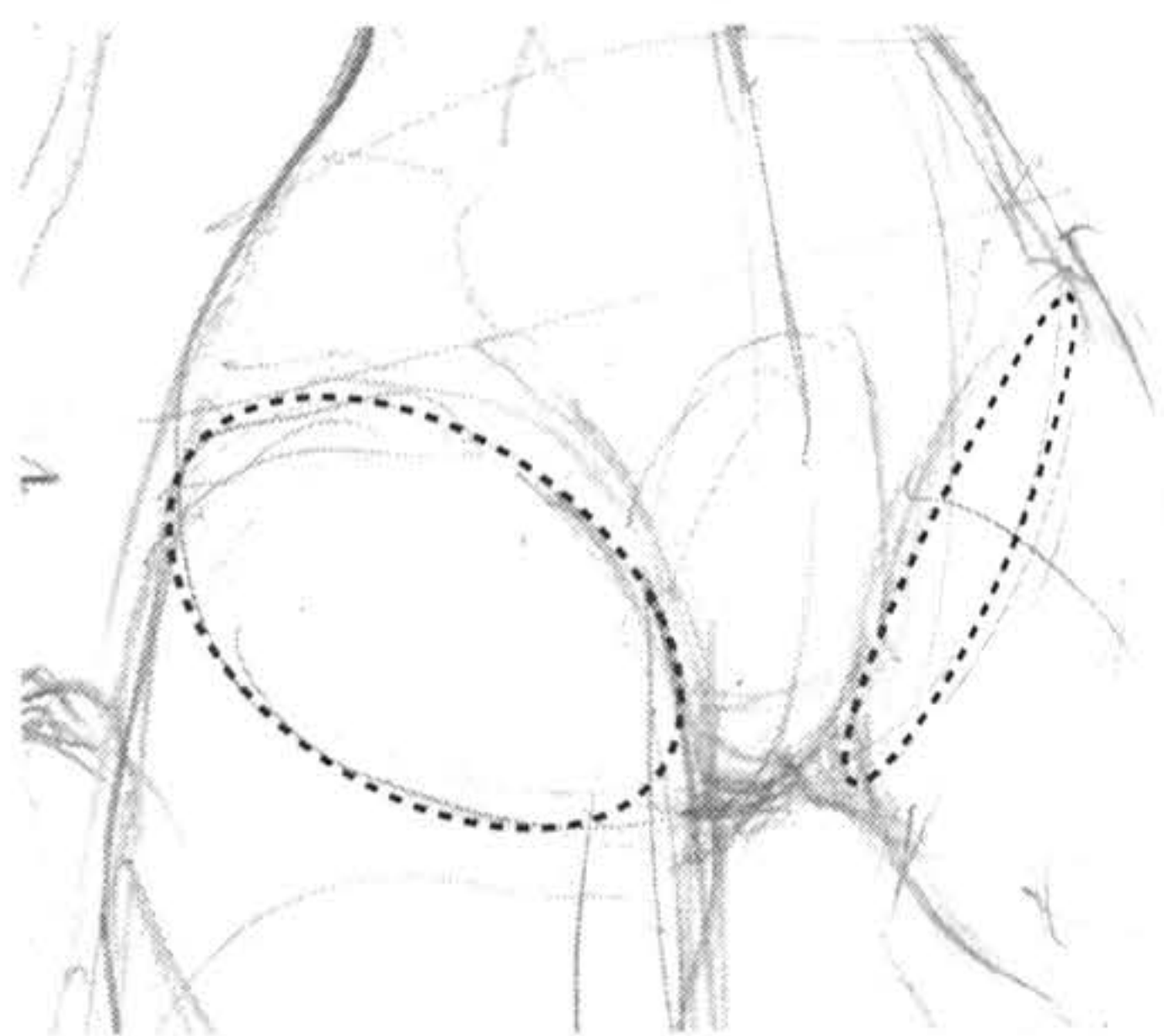
これらは、お尻からのくびれ
を描くと不自然になります。

股間部

胴体の厚みと脚のつけ根をとらえよう

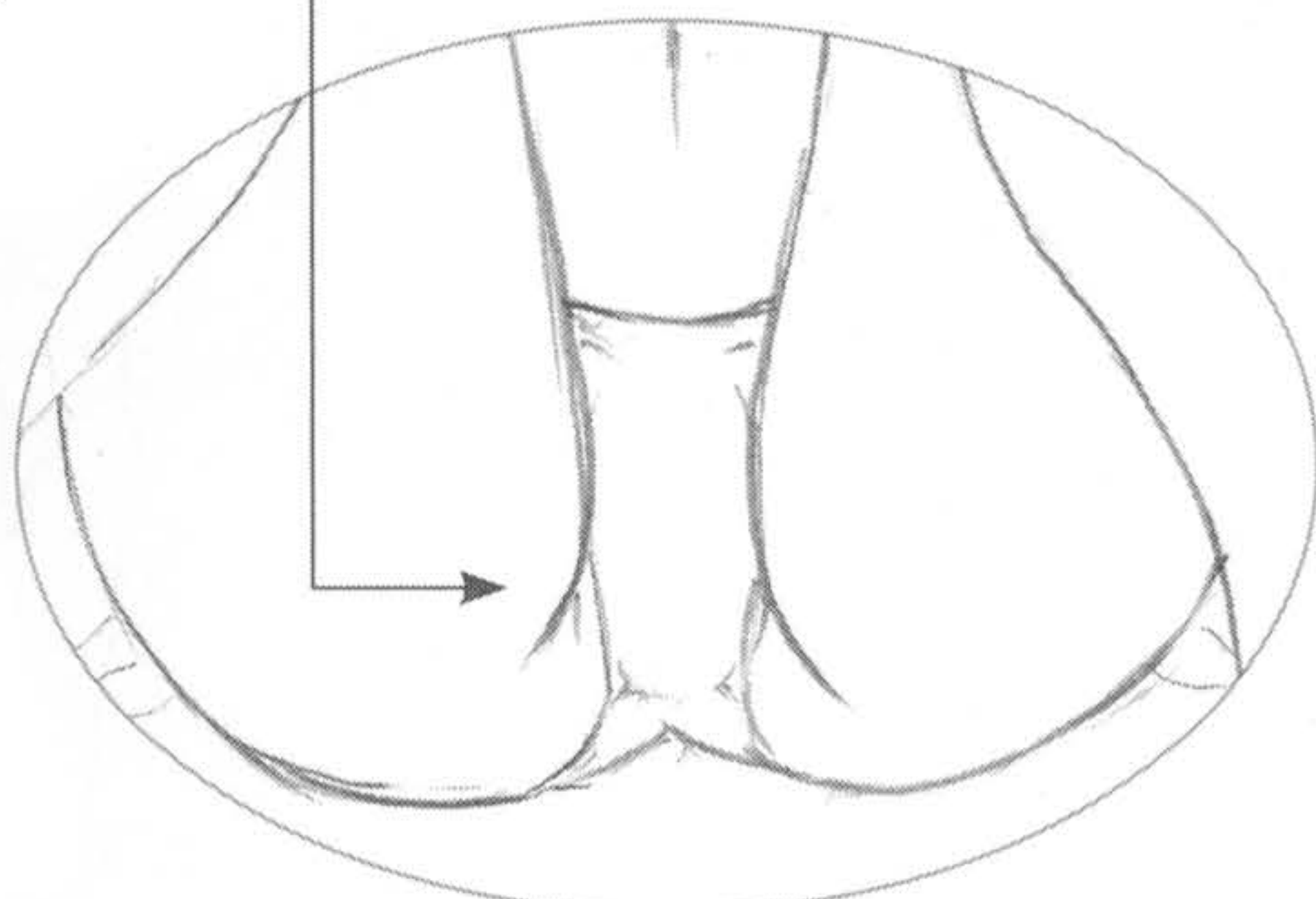
体の厚みと脚のつけ根

股間部は胴体と脚を理解するために必要です。胴体の最下面をローアングルのポーズから学びましょう。

両ヒザをついて後ろに
反ったポーズ
（ローアングル）

胴体のアタリ

脚のつけ根の線。
太いシワです。

胴体のアタリは、そのまま太ももの
つけ根のだ円になります。太ももの
太さと立体感がつかめます。

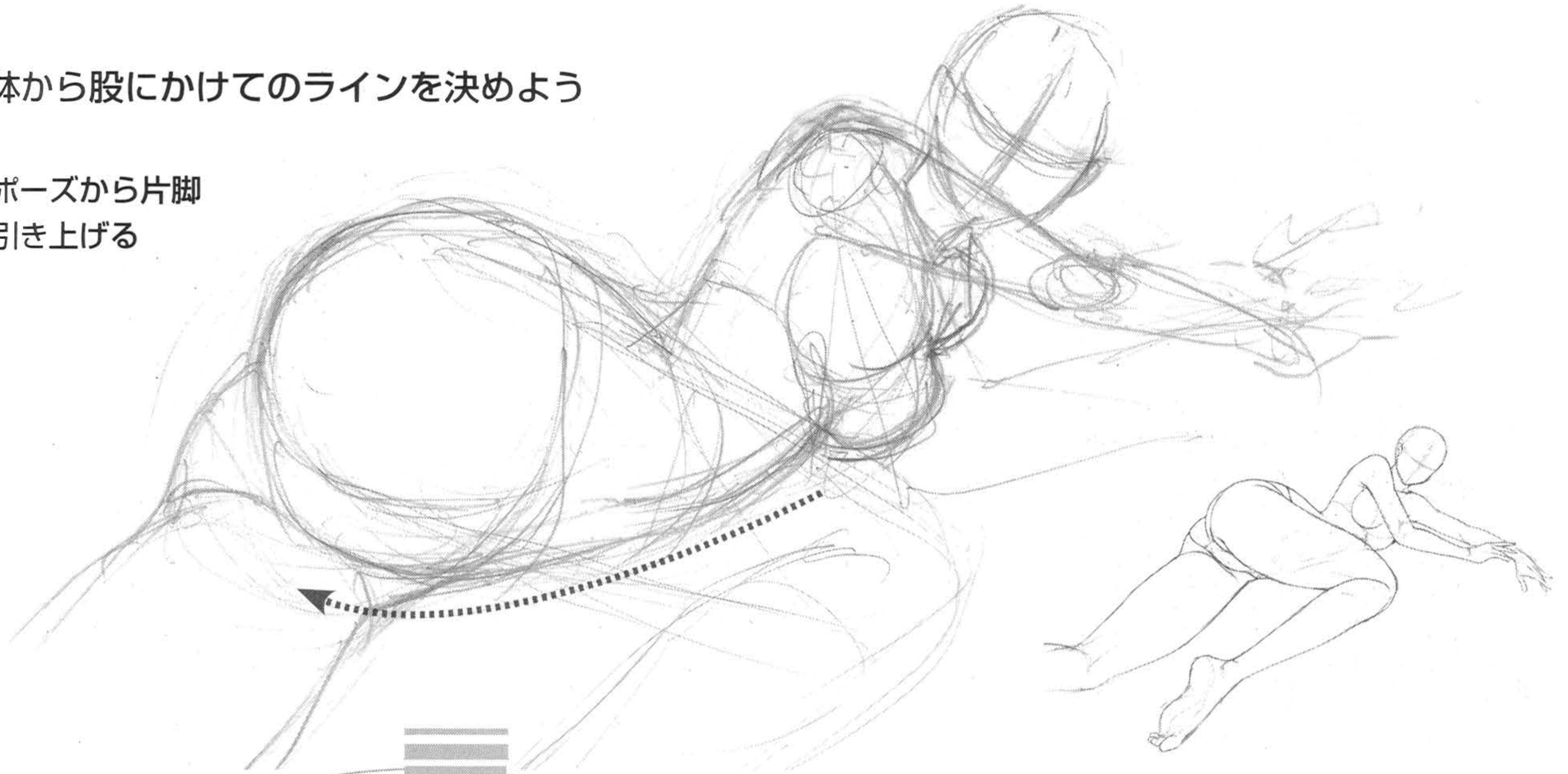
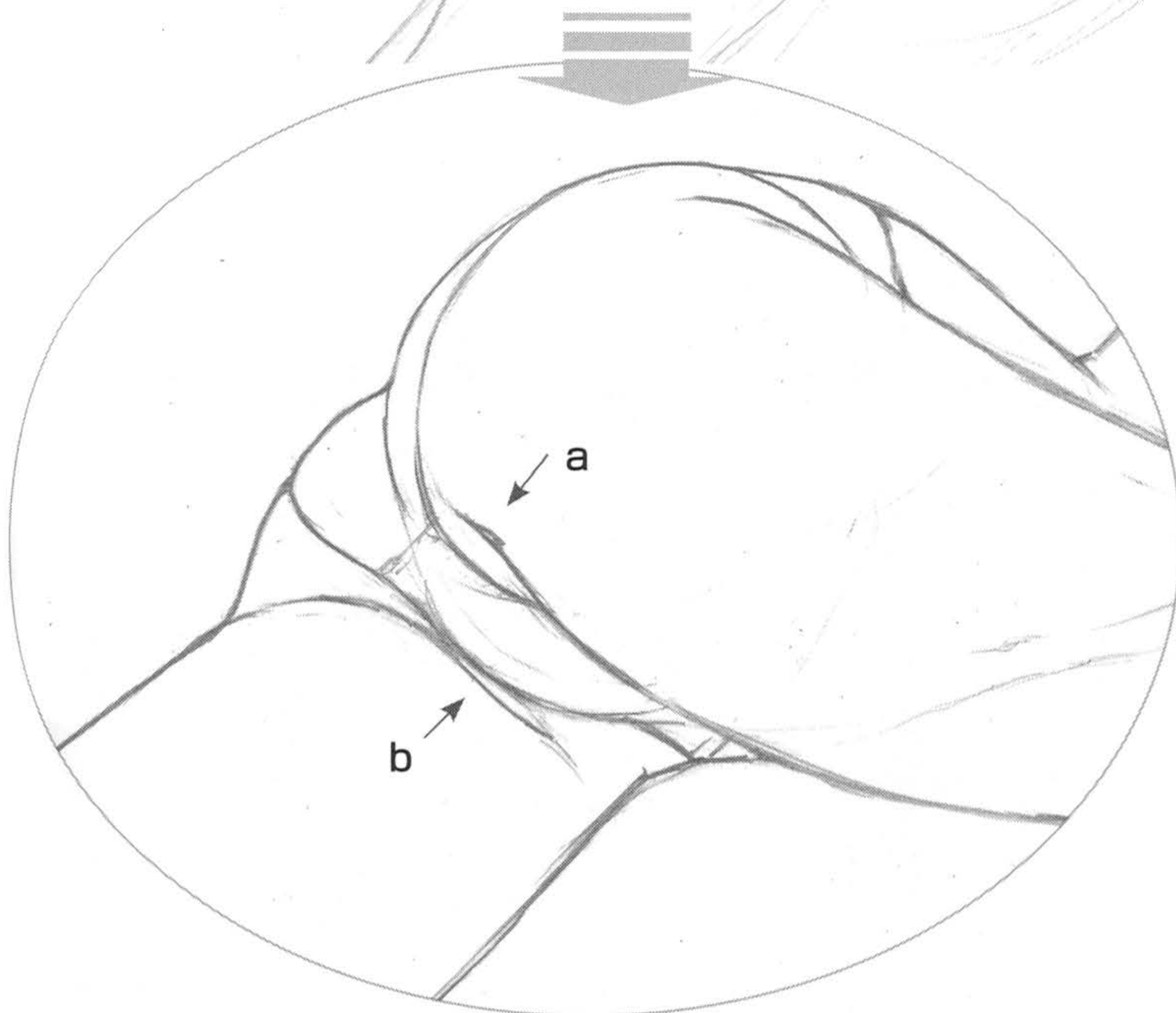
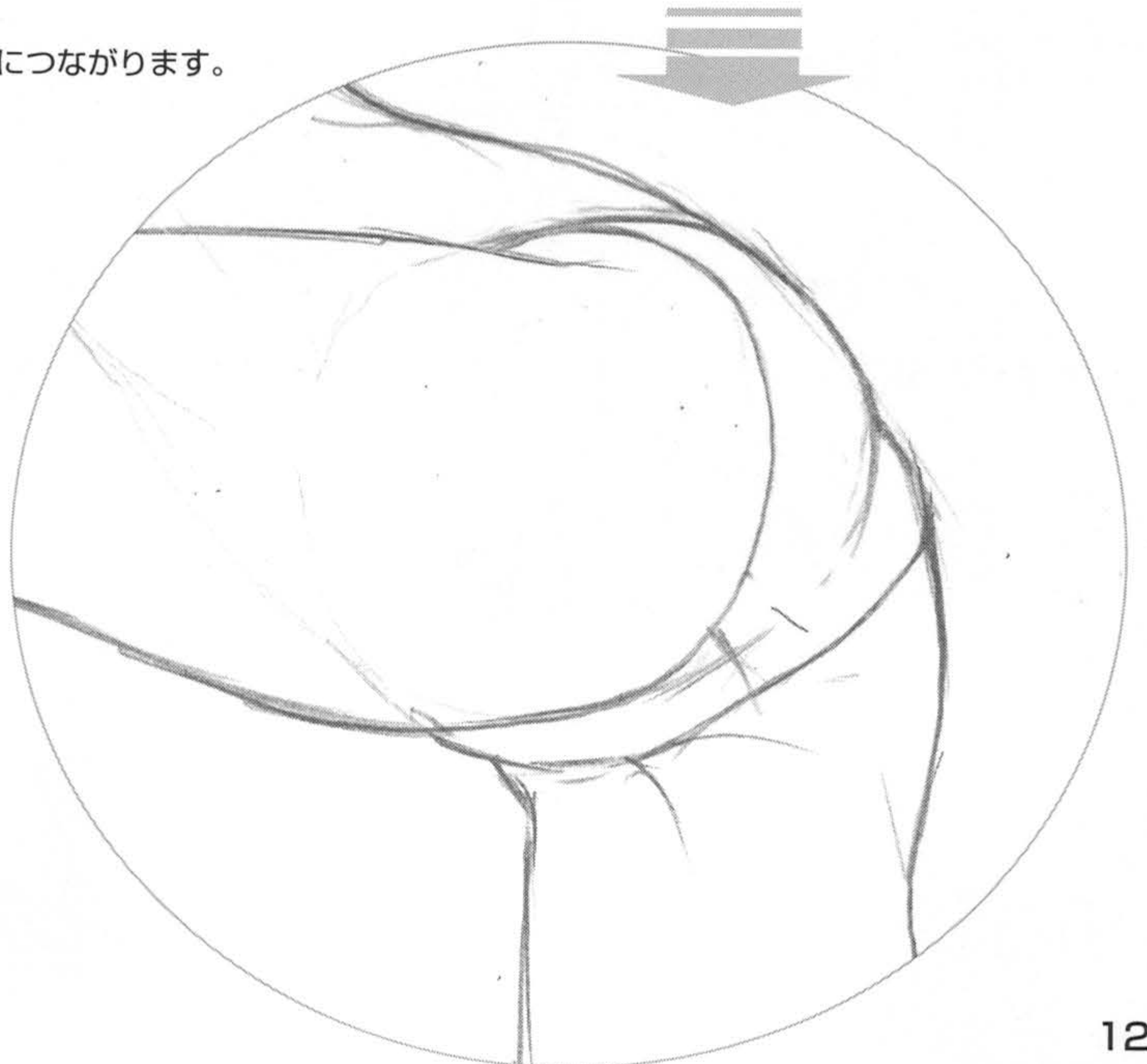
M 字開脚

正面アングルは立体感を出しにくいですが、パンツと脚のつけ根の曲線で立体感を演出します。

股間部の後ろにまわり込む曲線で、胴体下面の奥行き、立体感が生まれます。

胴体から股にかけてのラインを決めよう

寝ポーズから片脚
を引き上げる

a

b

台に脚をかける

a.b. 脚のつけ根のライン
a…太ももにつながりますが、股間部からくびれて太ももにつながります。
b…脚の立体にそった曲線です。

胴体の最下面

体の厚みをとらえます。脚のつけ根、股間、お尻で構成されています。

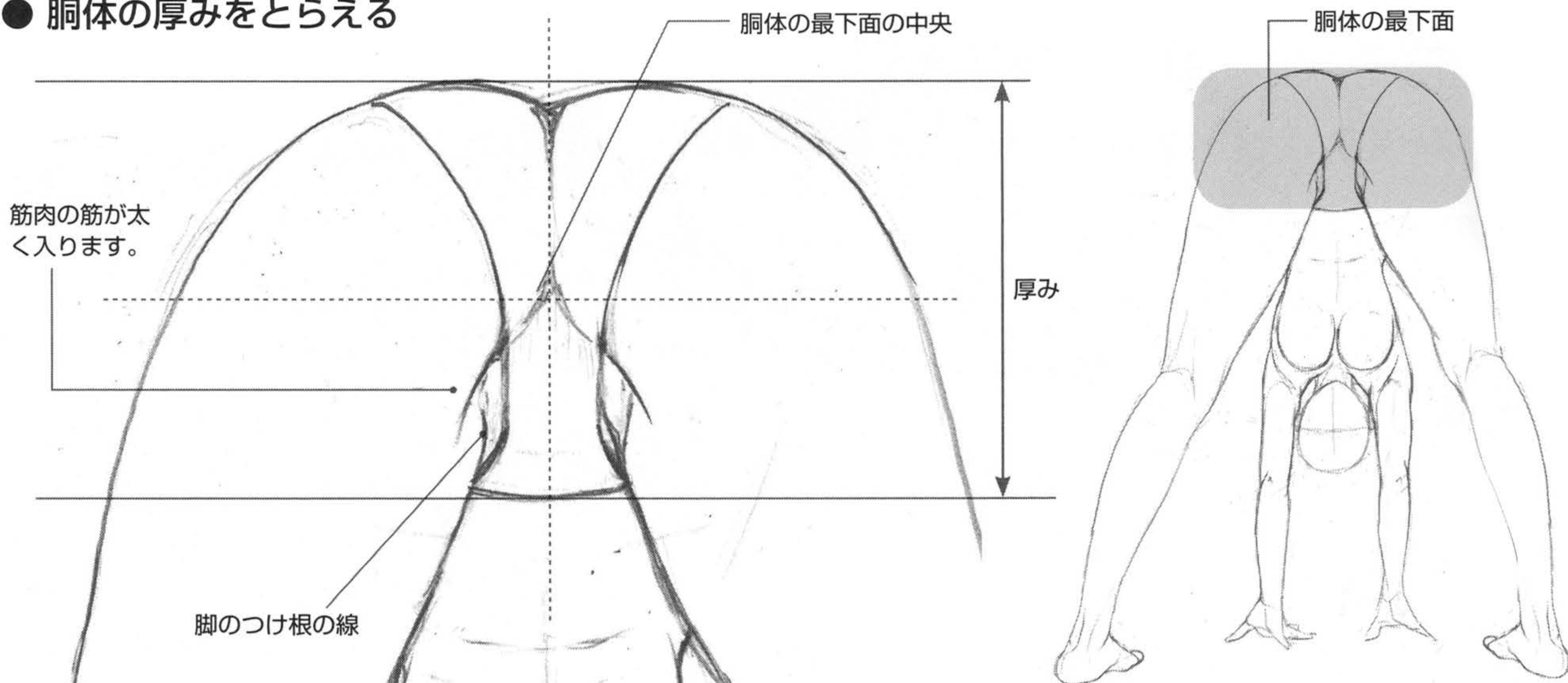
● 胴体の厚みをとらえる

胴体の最下面の中央

筋肉の筋が太く入ります。

厚み

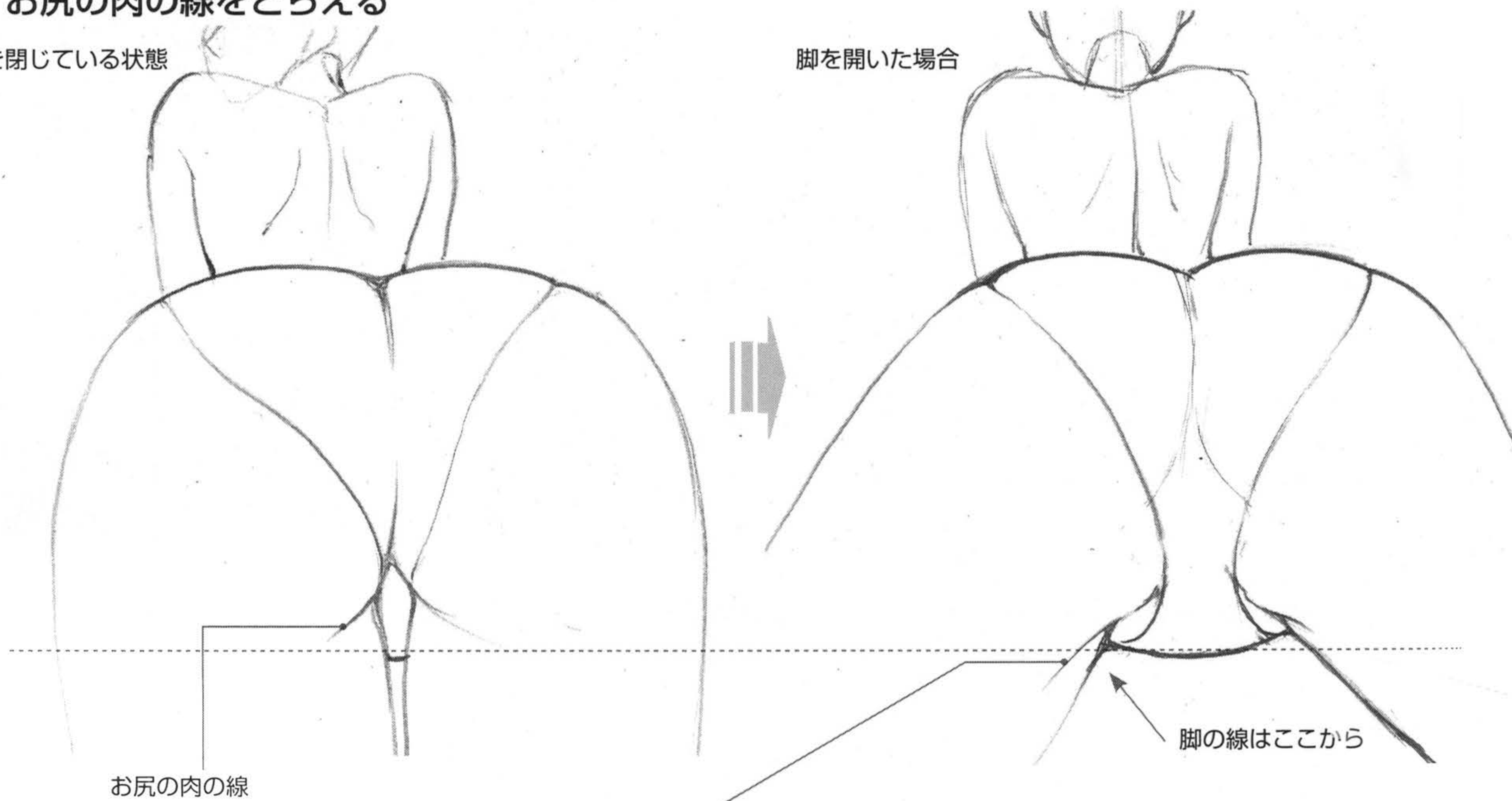
脚のつけ根の線

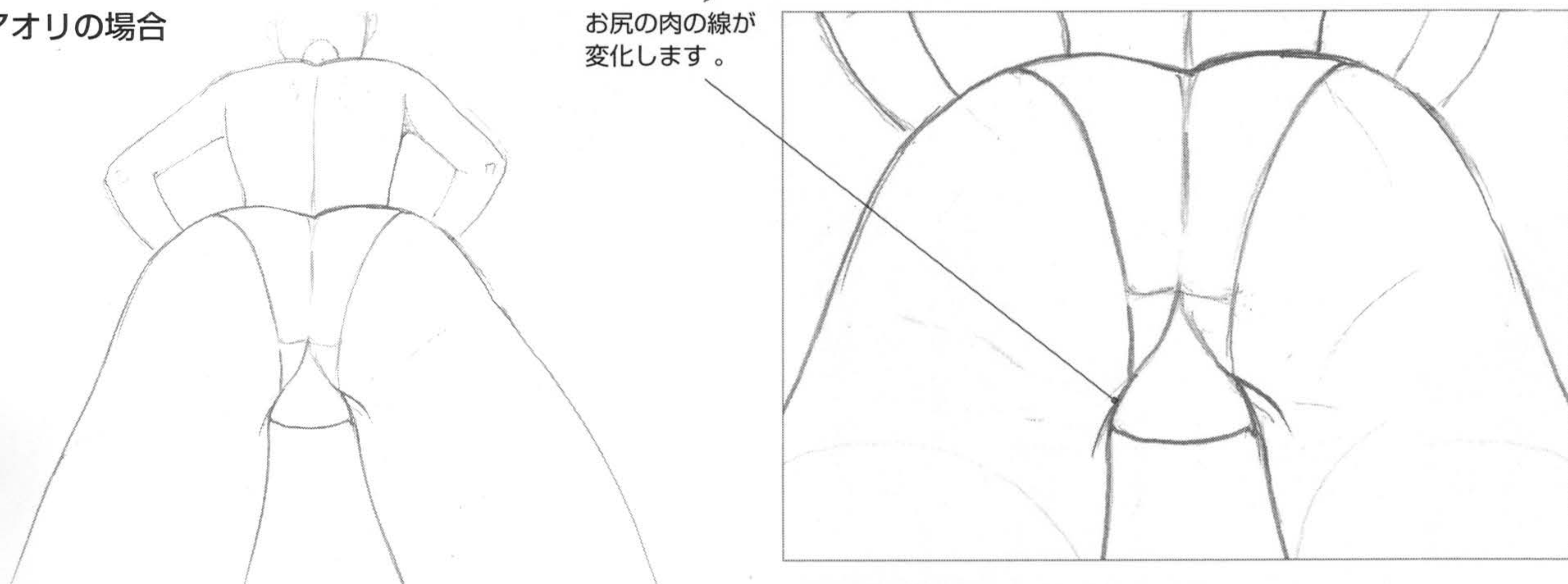
胴体の最下面

● お尻の肉の線をとらえる

脚を閉じている状態

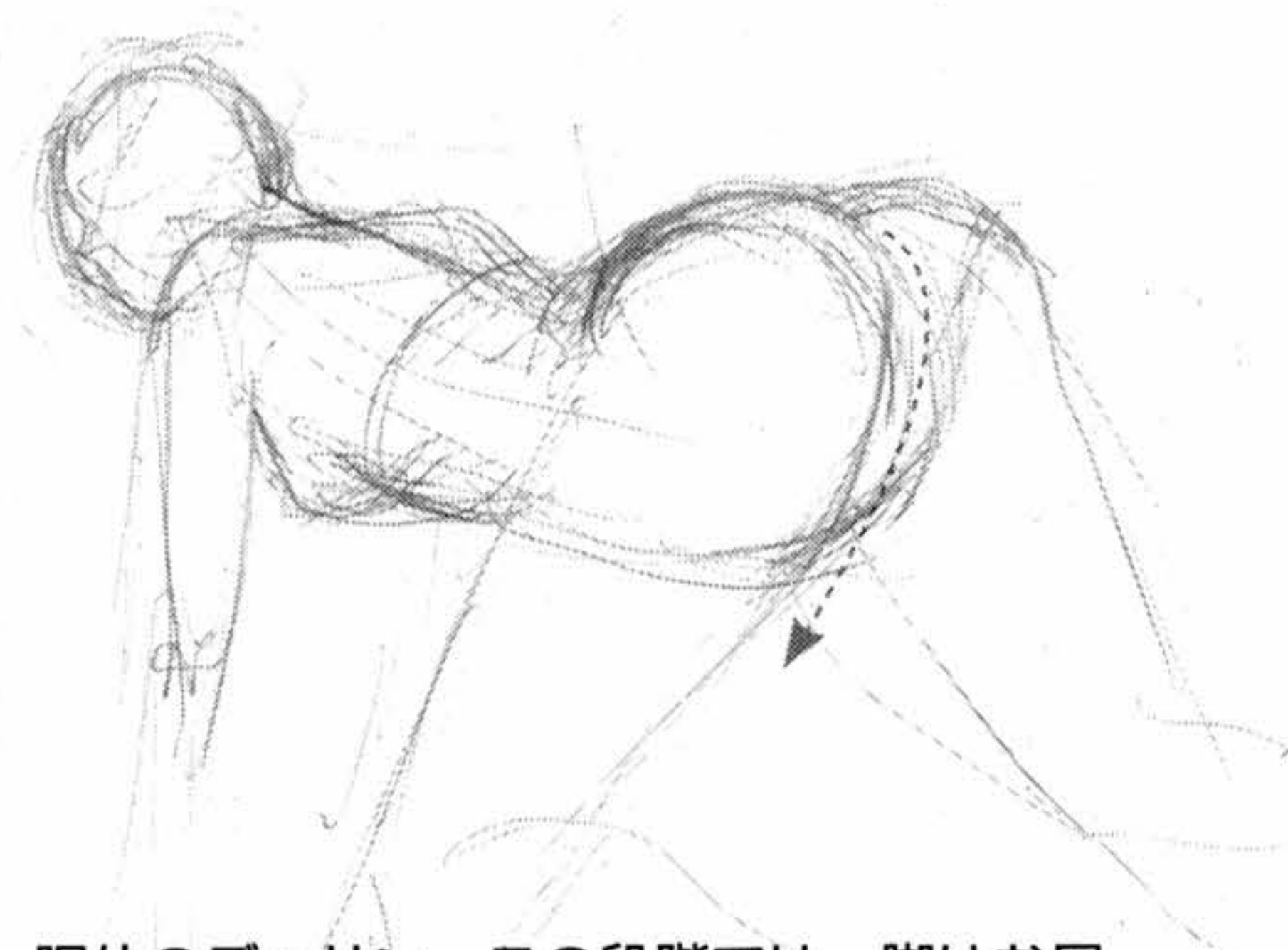
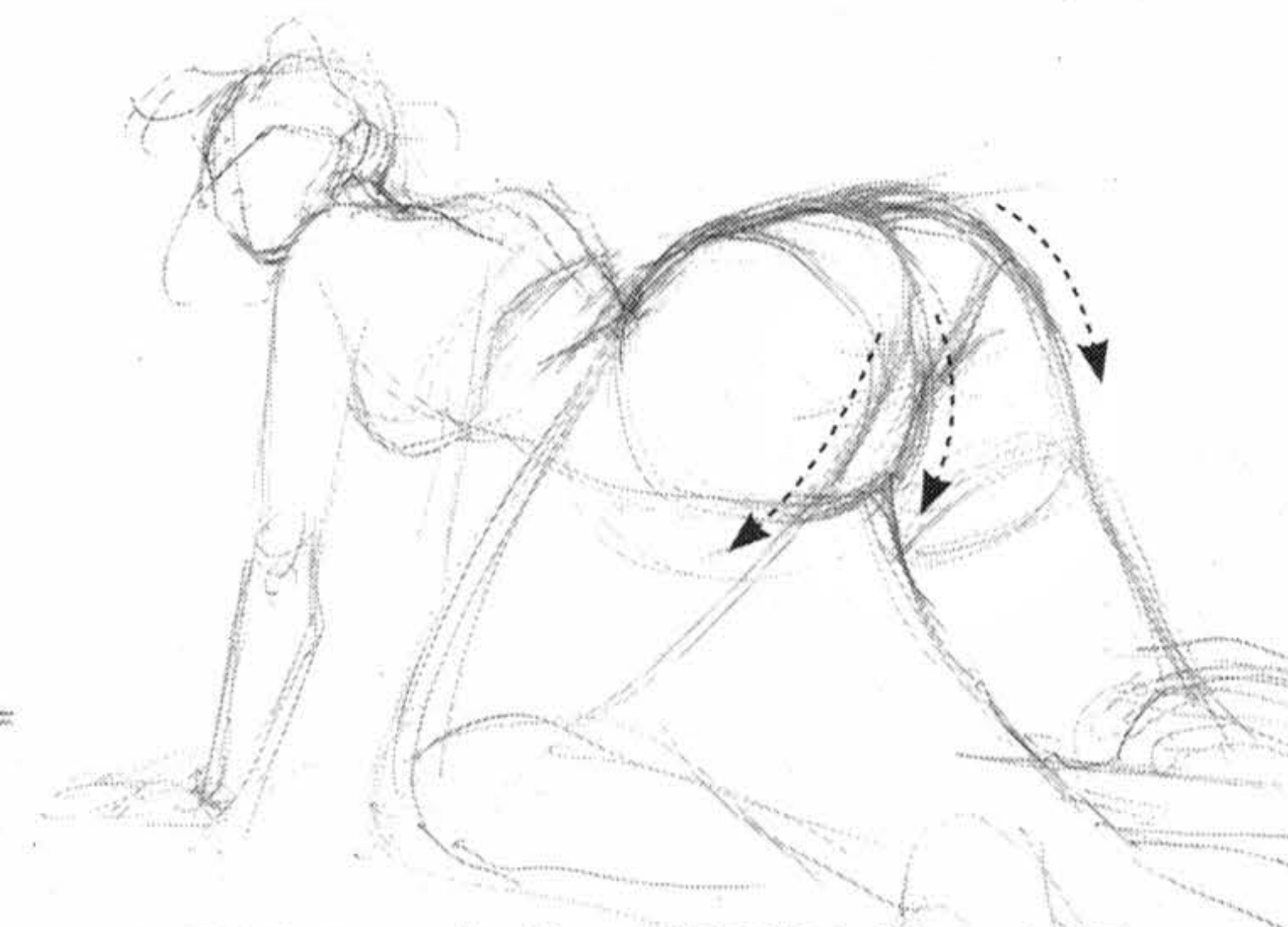
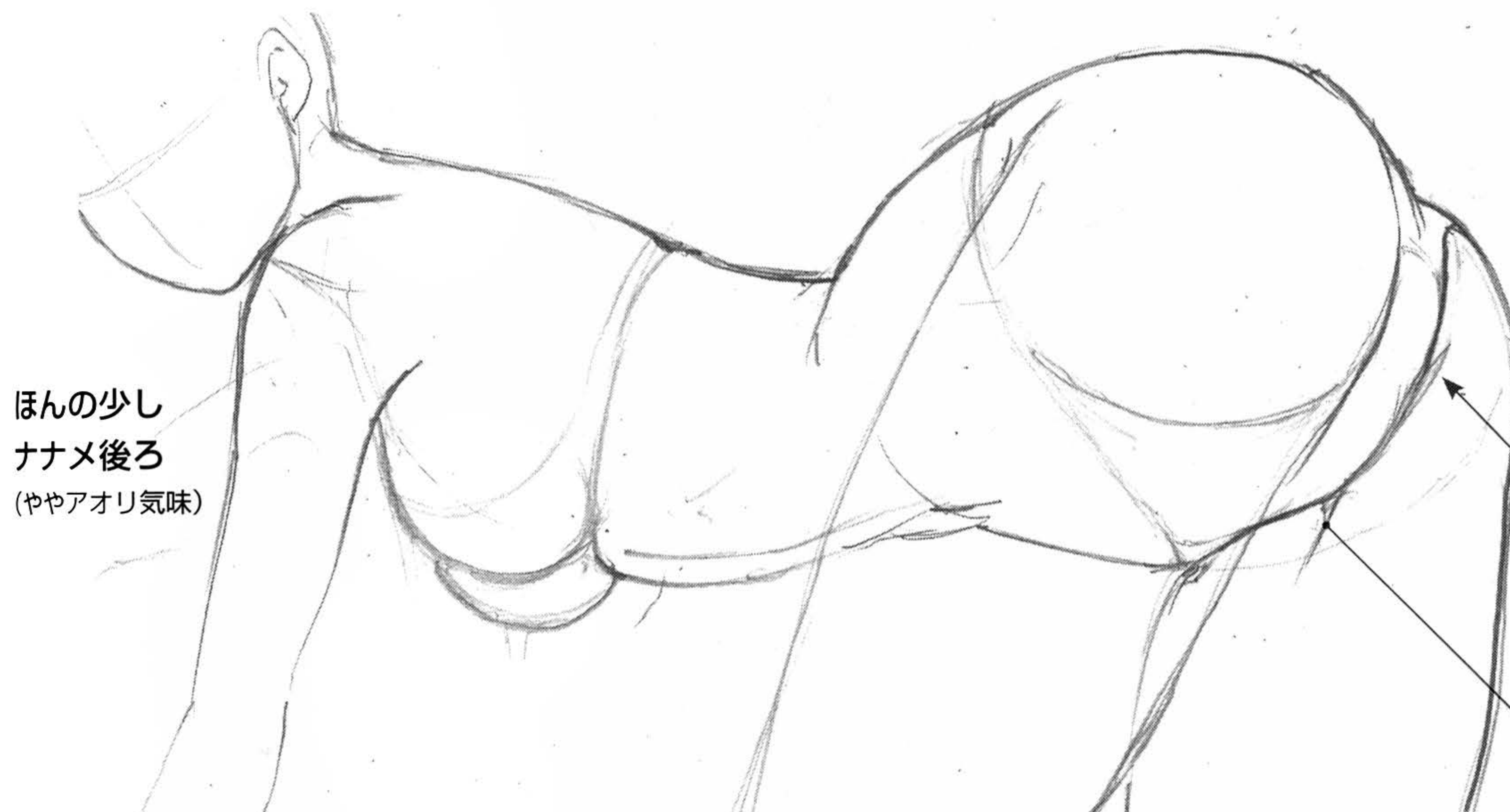
脚を開いた場合

お尻の肉の線

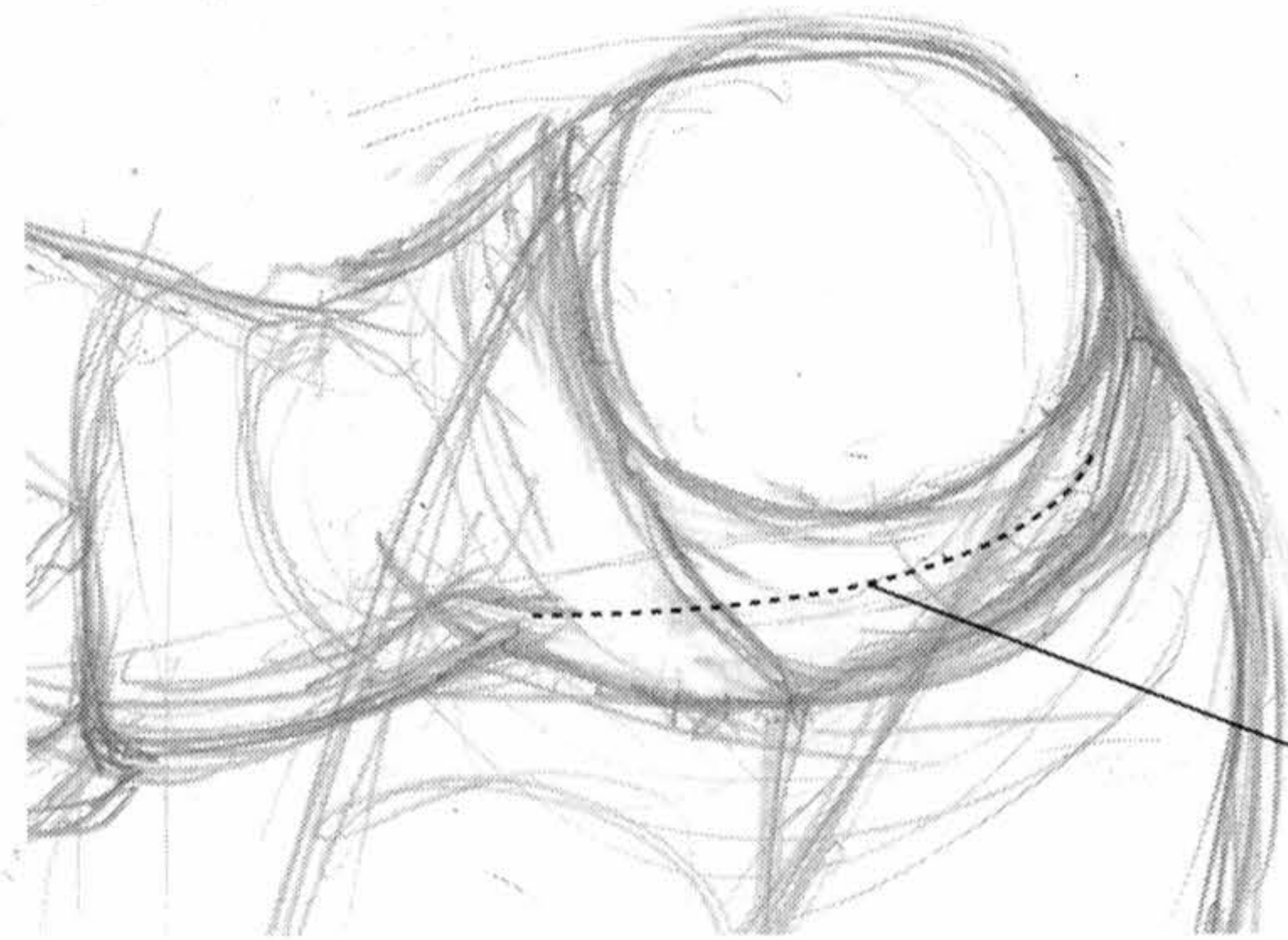
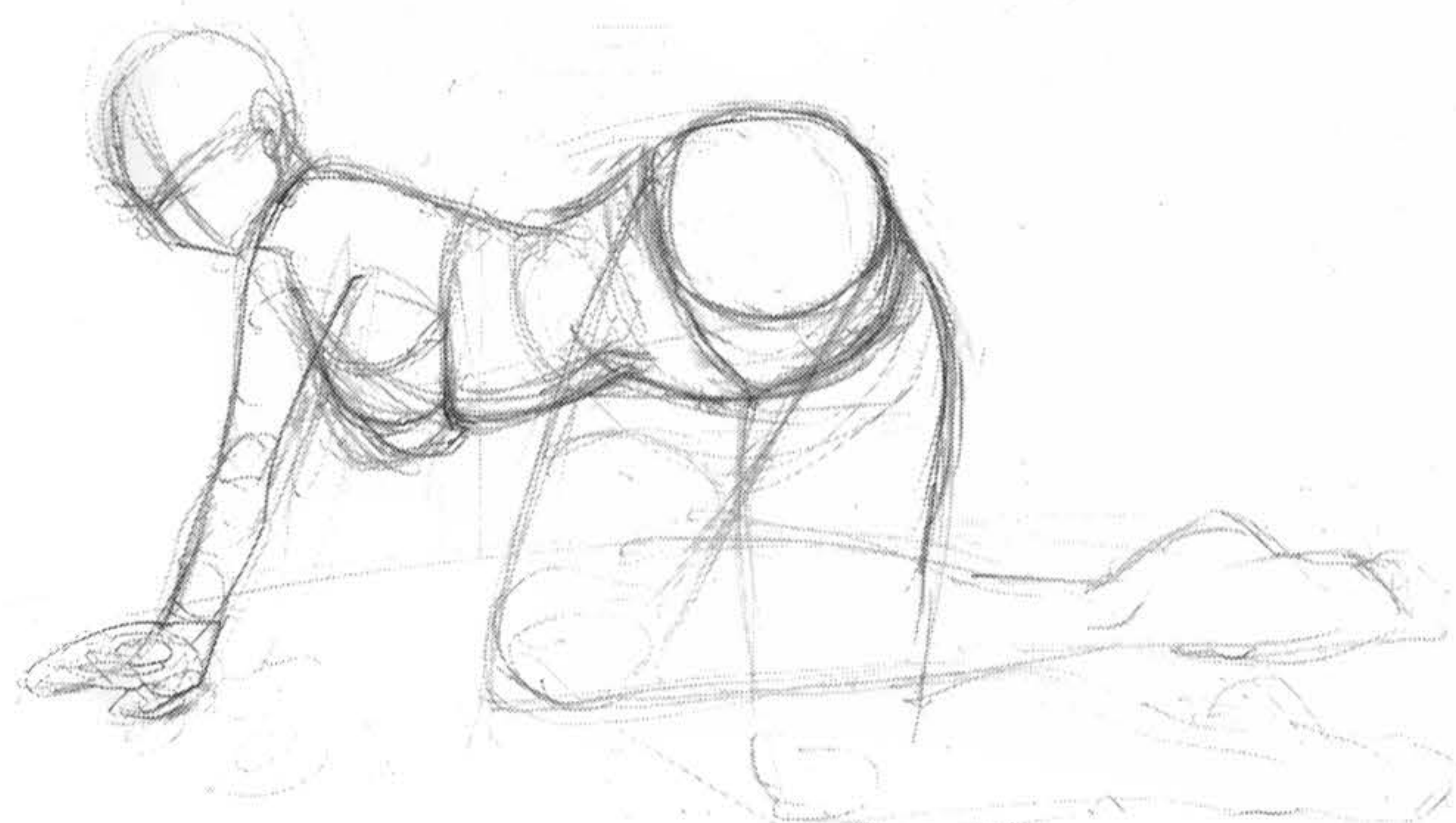
脚の線はここから

アオリの場合

お尻の肉の線が変化します。

●はうポーズ

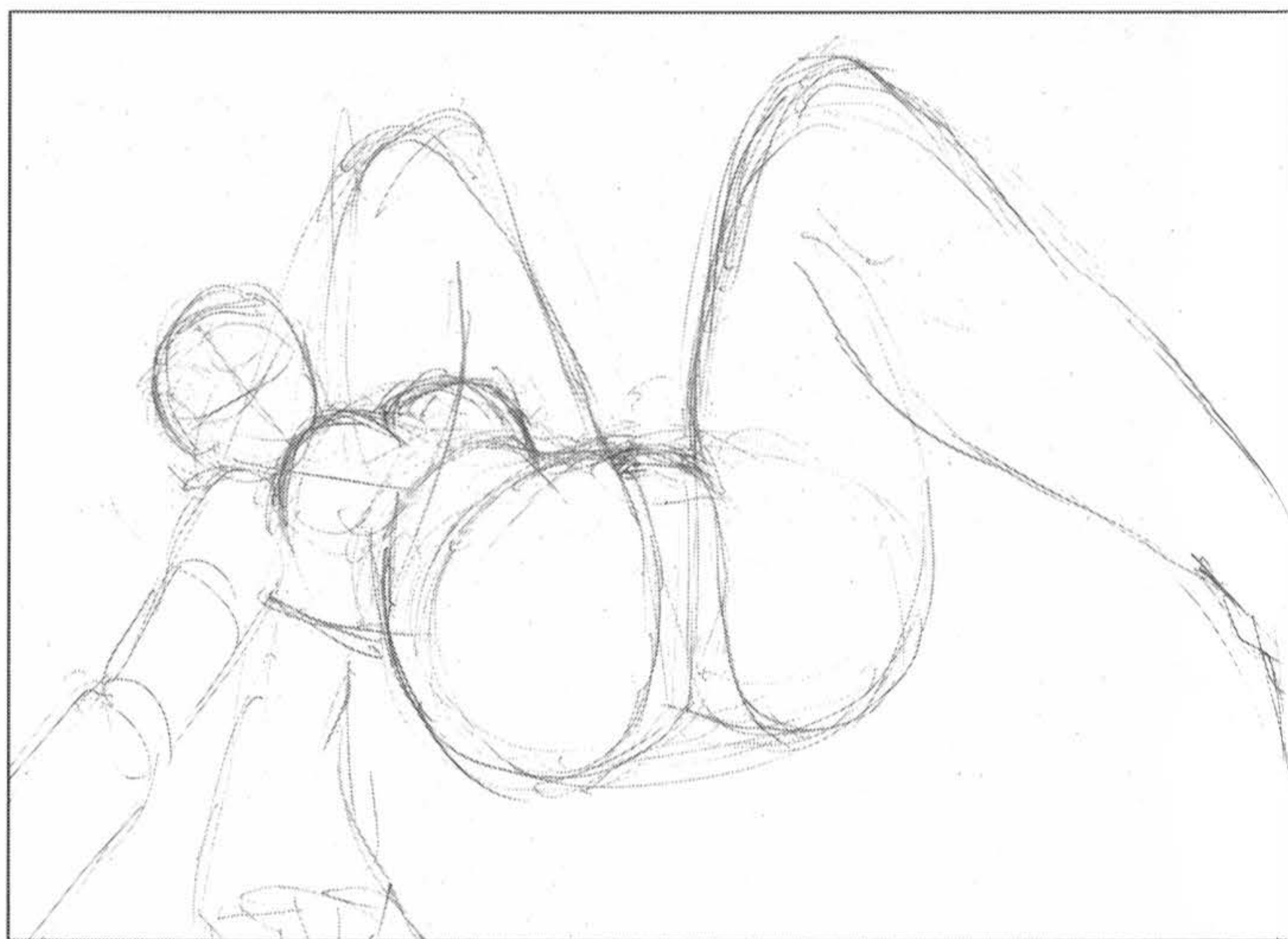
股間部は曲線のまわり
込みでとらえましょう。

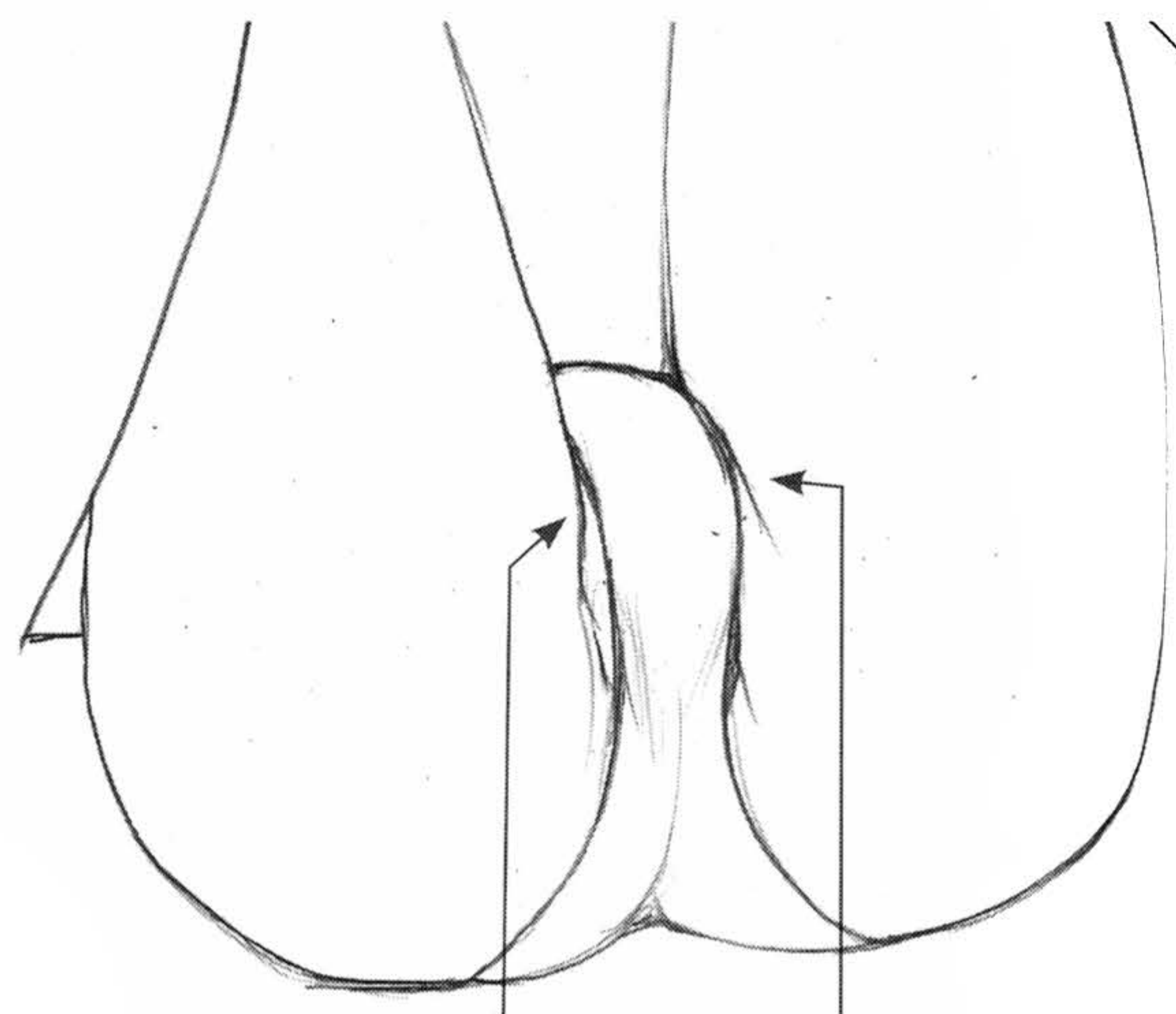
ナナメ後ろ
(ややフカン)

胴体のデッサン。この段階では、脚はお尻
からつなげて形をとります。

お尻まわりのデッサン。股間部と脚のつけ根
のラインを整えます。

ほんの少し
ナナメ後ろ
(ややアオリ気味)

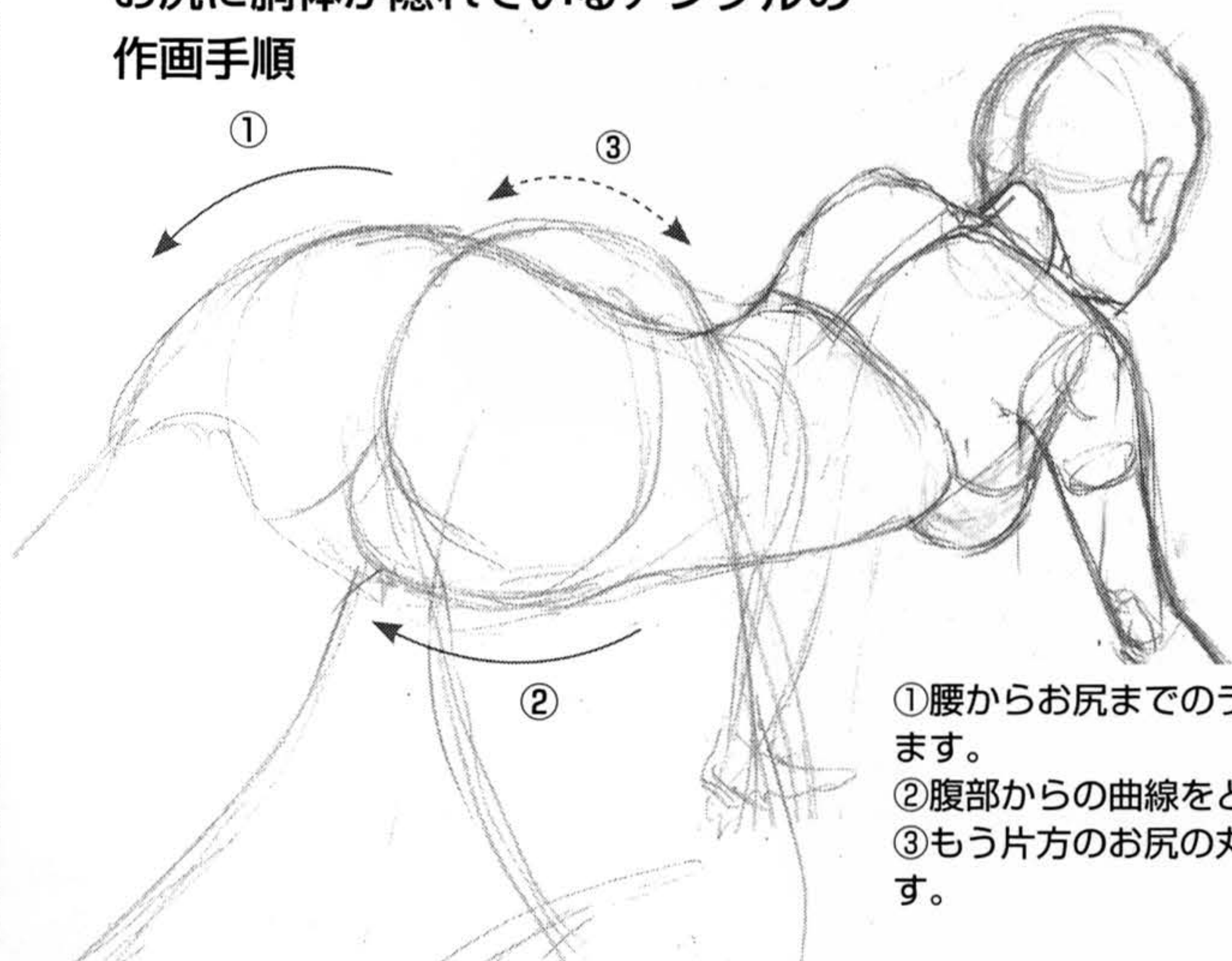
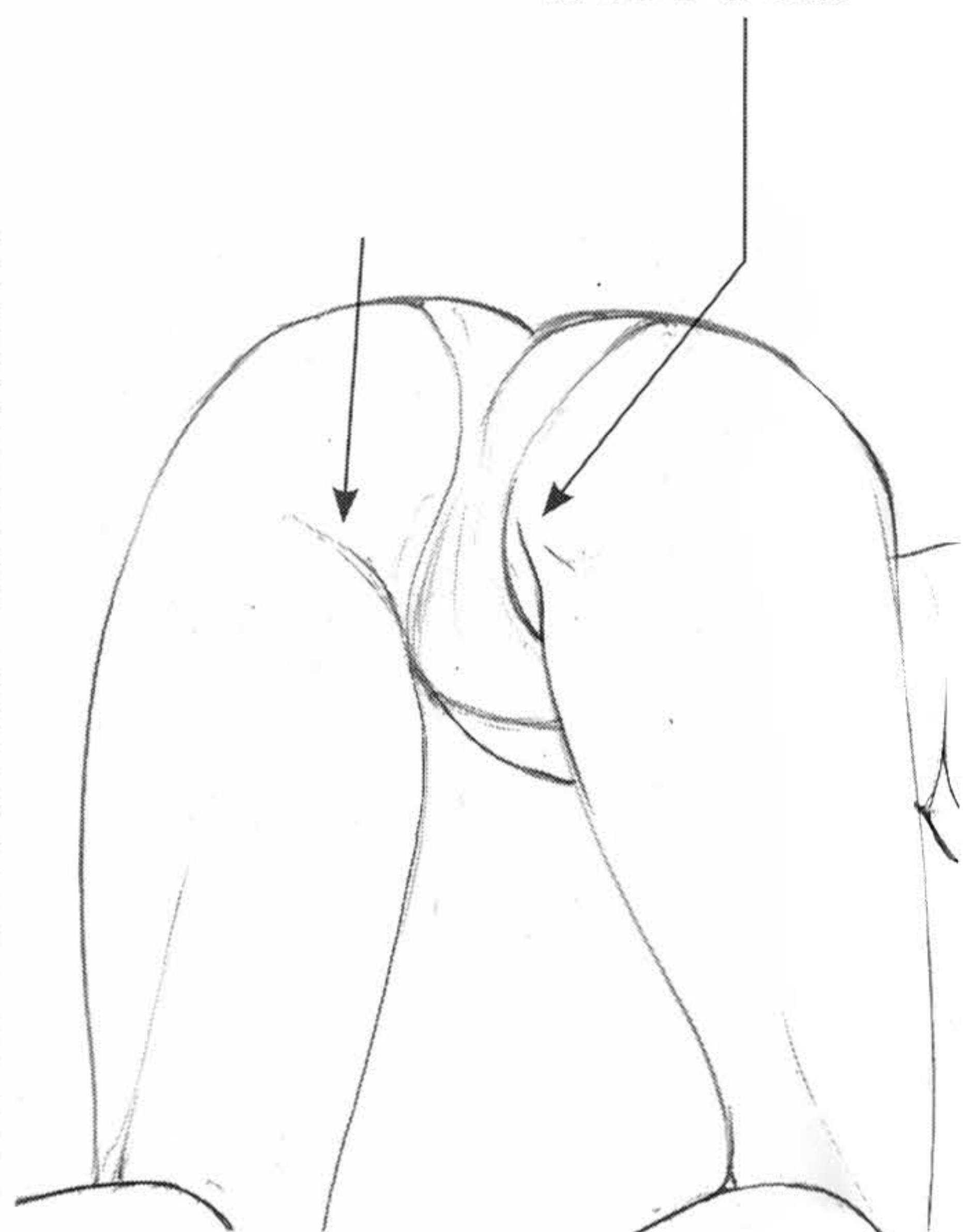
脚のつけ根の
線はわずかに
出ます。

筋肉の線が少し
浮き出します。

中心線もまわ
り込みます。

● 寝ポーズ・仰向け

脚をＭ字に開く

デッサン

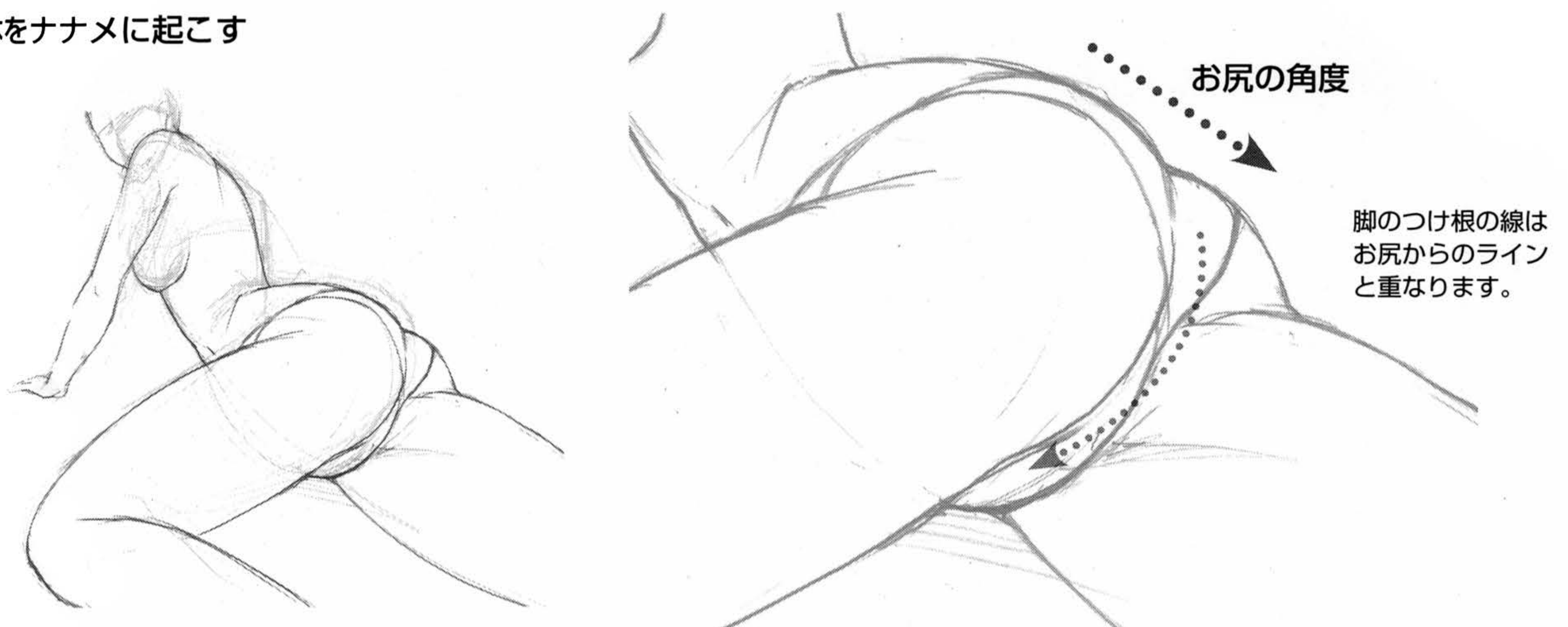
お尻から脚、体下面（股まわり）を描くためのデッサン

脚のつけ根の線。

お尻に胴体が隠れているアングルの作画手順

①腰からお尻までのラインをとります。
②腹部からの曲線をとります。
③もう片方のお尻の丸みをとります。

●寝そべりポーズ

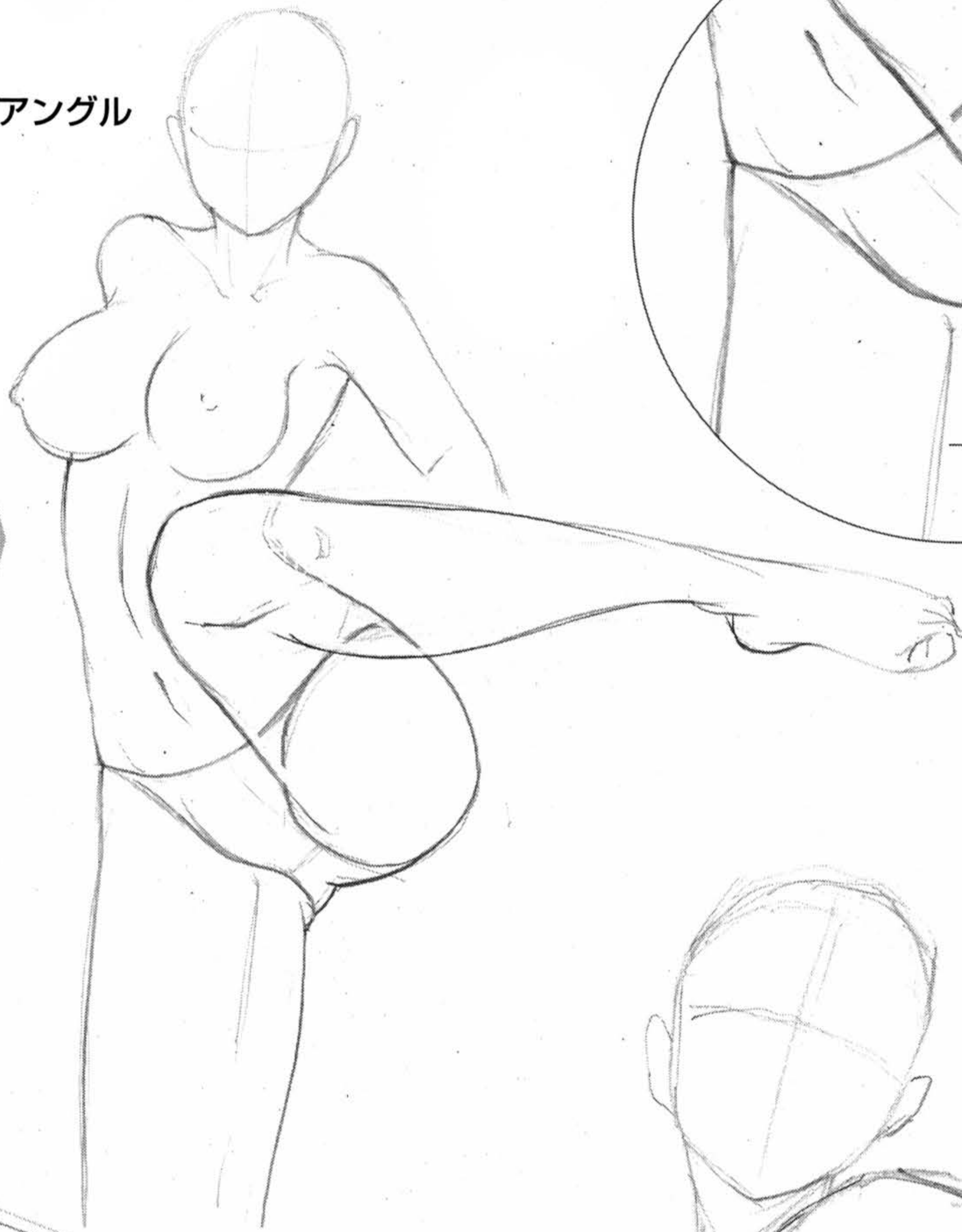
脚を開く

体をナナメに起こす

身を起こして大きく
足を踏み出す

前後に脚を開くと、お尻は
平べったい感じになります。
また、体下面の平らな感じ
がわかります。

● 蹴るポーズ

通常アングル

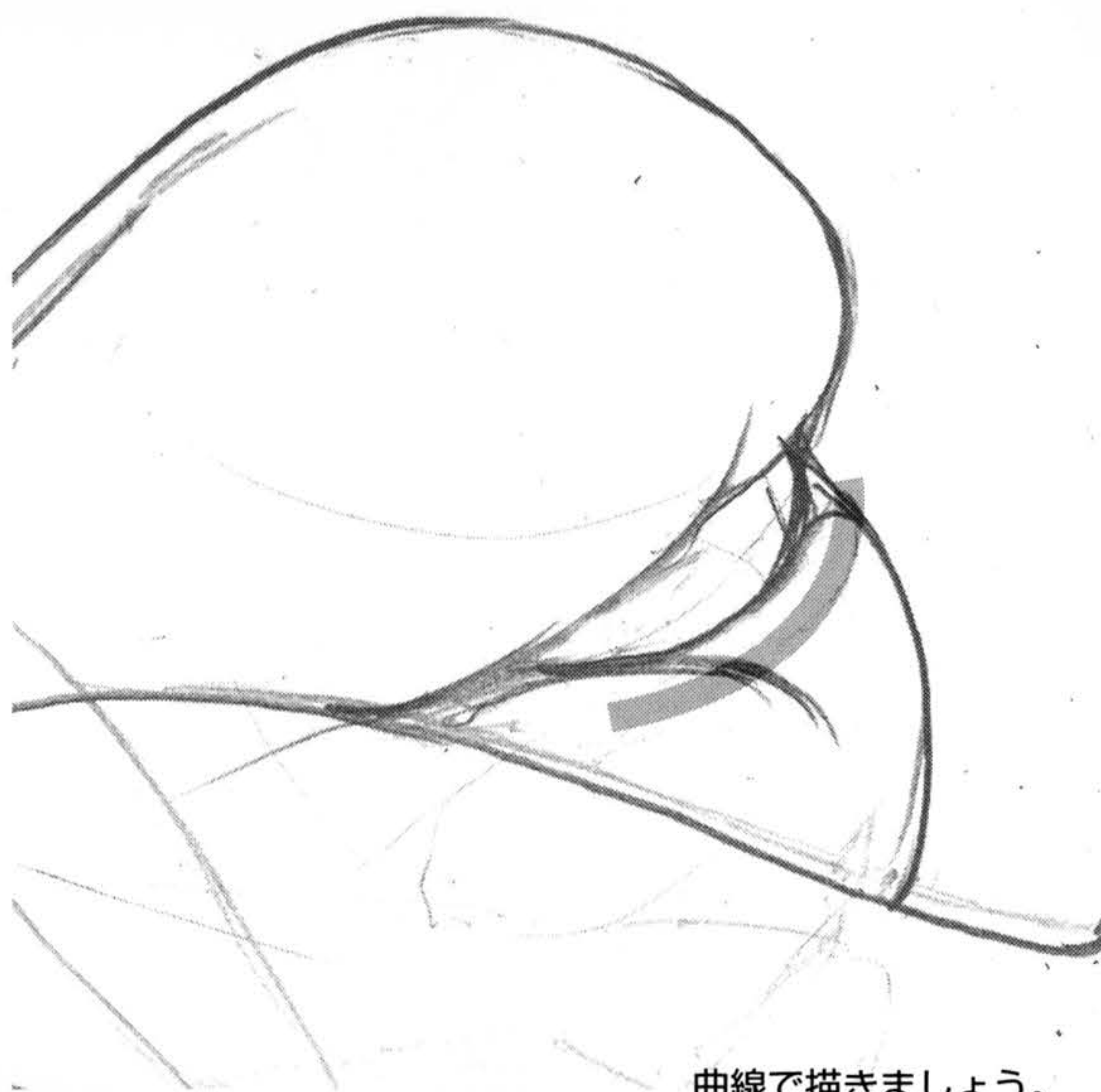
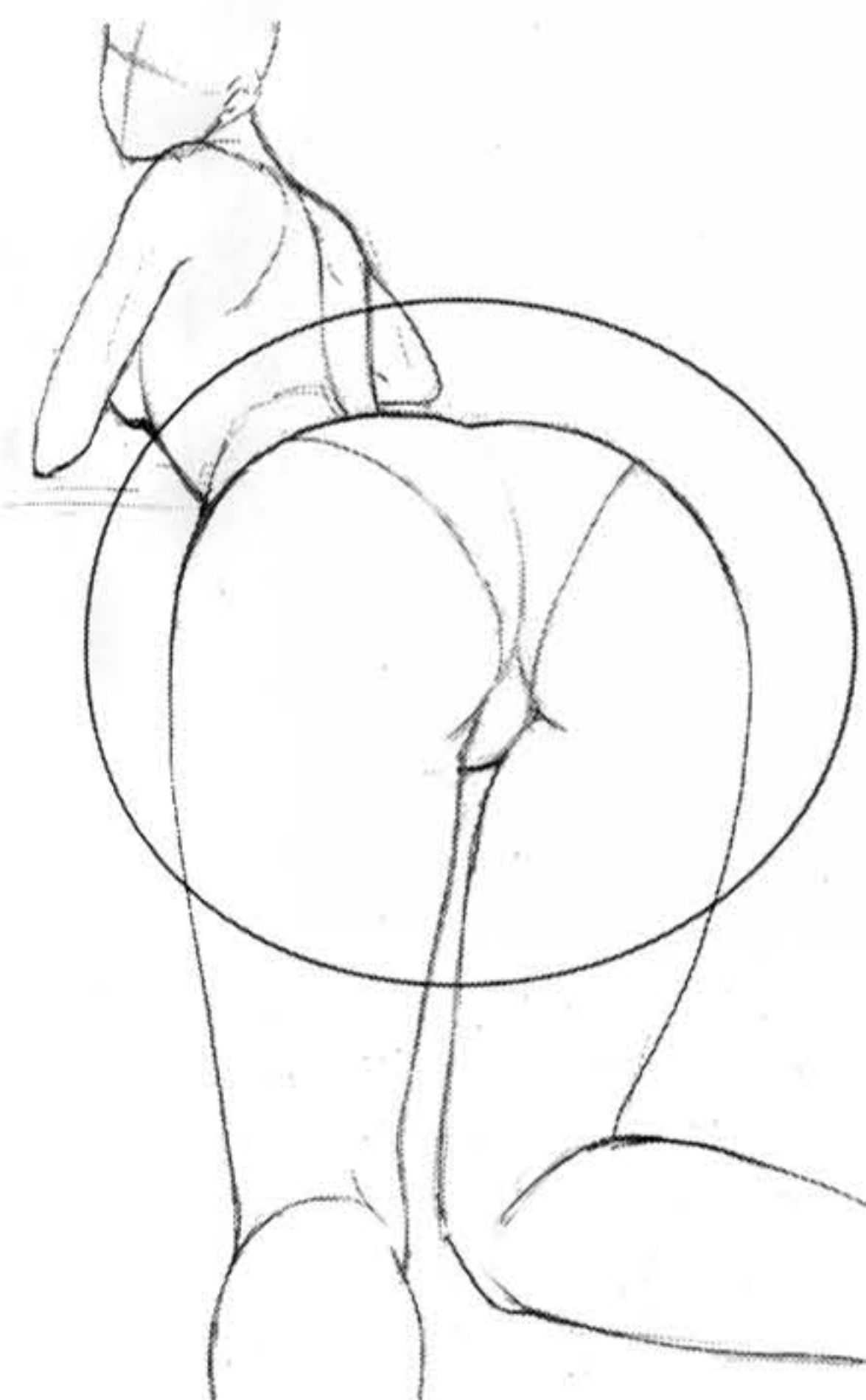
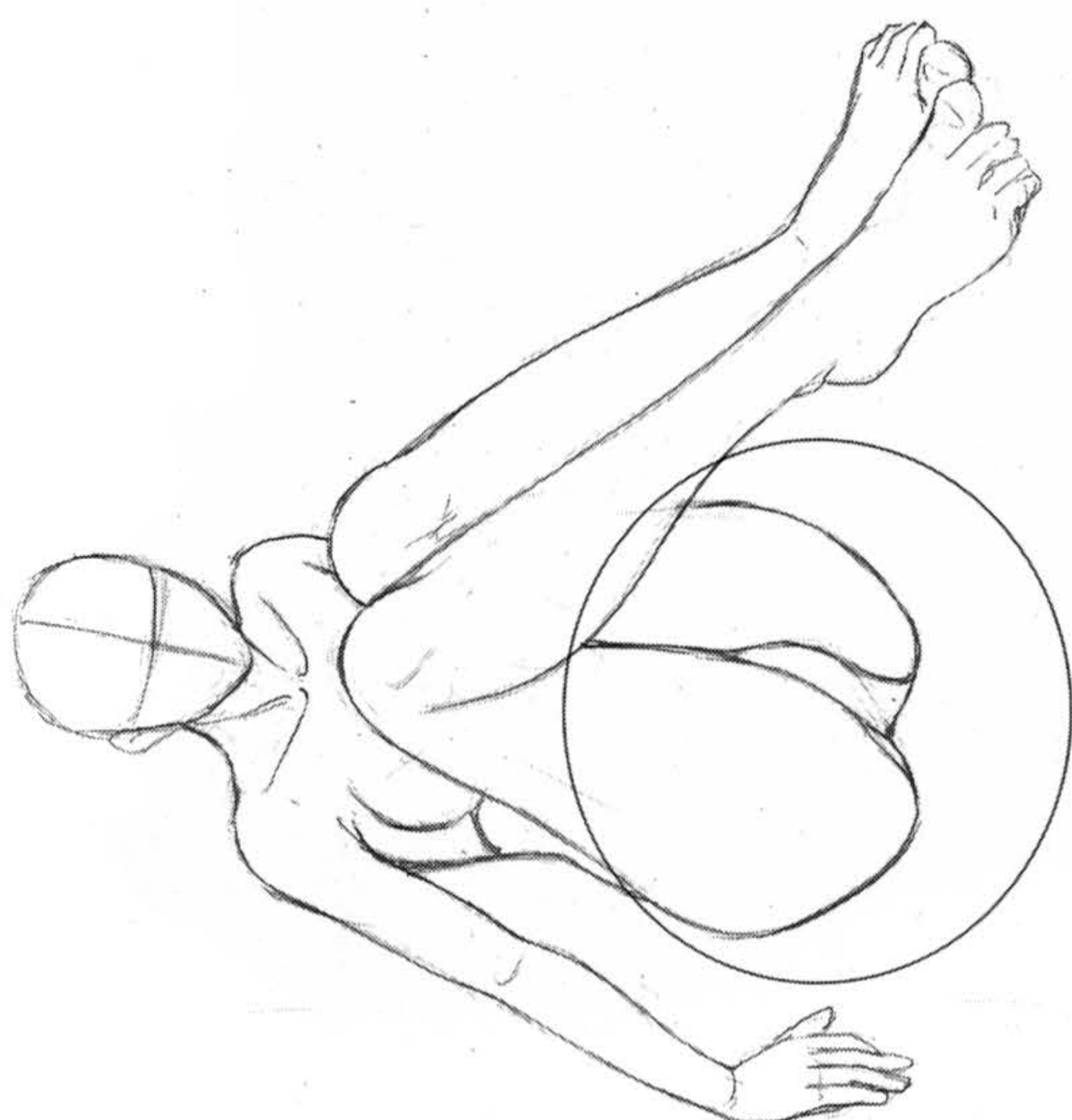
脚を上げる前

力が入るので、
筋肉の線が浮き
出します。

アオリ

左右に大きく開くと、
筋肉の線が強く浮き
出します。

脚の上にお尻の肉が重
なっているのがわかり
ます。

股間の丸み

胴体の立体感は股間にも反映されます。丸みの曲線も、体に立体感を与えます。

曲線で描きましょう。

脚部

しなやかな線でセクシーな美脚を描こう

脚部の作画

向きで変わる太ももの太さや脚線を学びましょう。

脚線の表情をとらえよう

正面・ナナメ

まっすぐ立っている場合

脚を開く

伸ばした脚の太ももが太くなります。

内太もものラインが内側にふくらみます。

まっすぐ伸ばしています。

ヒザを少し前に持ってくる。

外側のラインが丸みを帯びます。

さらにふくらみます。

スネの骨の脇にくぼみの線ができます。

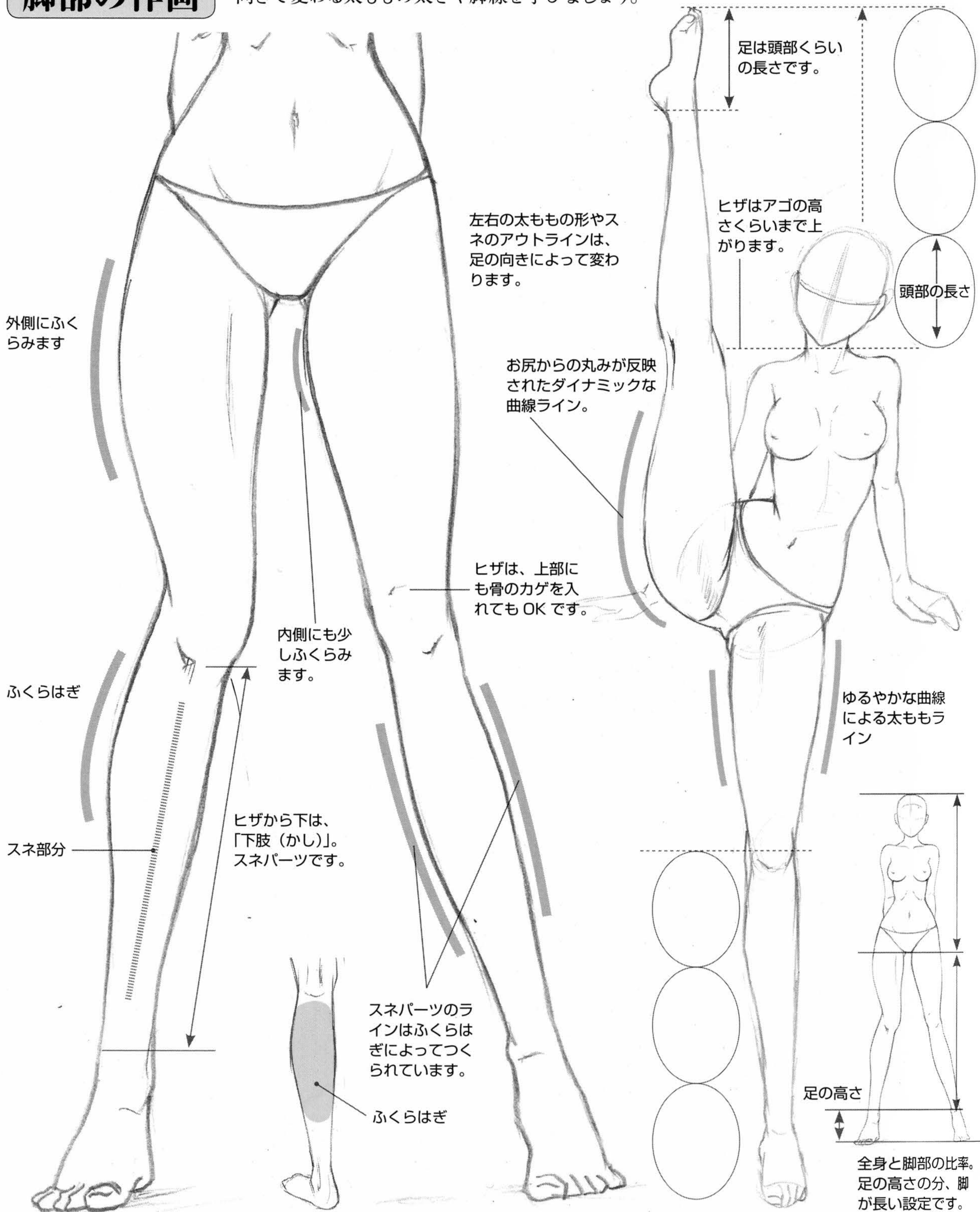
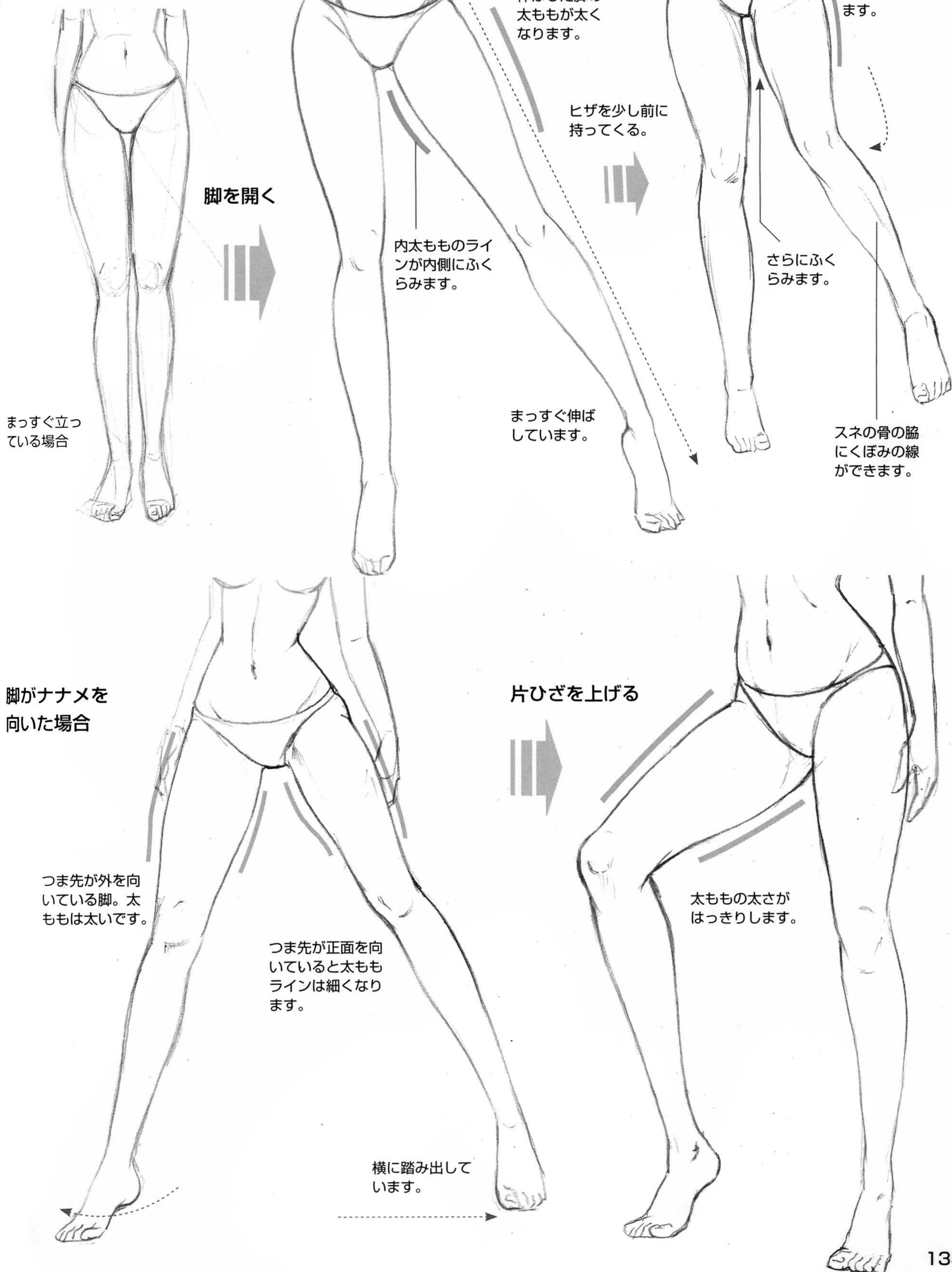
脚がナナメを向いた場合

つま先が外を向いている脚。太ももは太いです。

つま先が正面を向いていると太ももラインは細くなります。

横に踏み出しています。

片ひざを上げる

太ももの太さがはっきりします。

背面

カカトが地面についている場合

こちらの太ももが細いです。

ヒザの裏側に曲線で軽くシワを入れます。

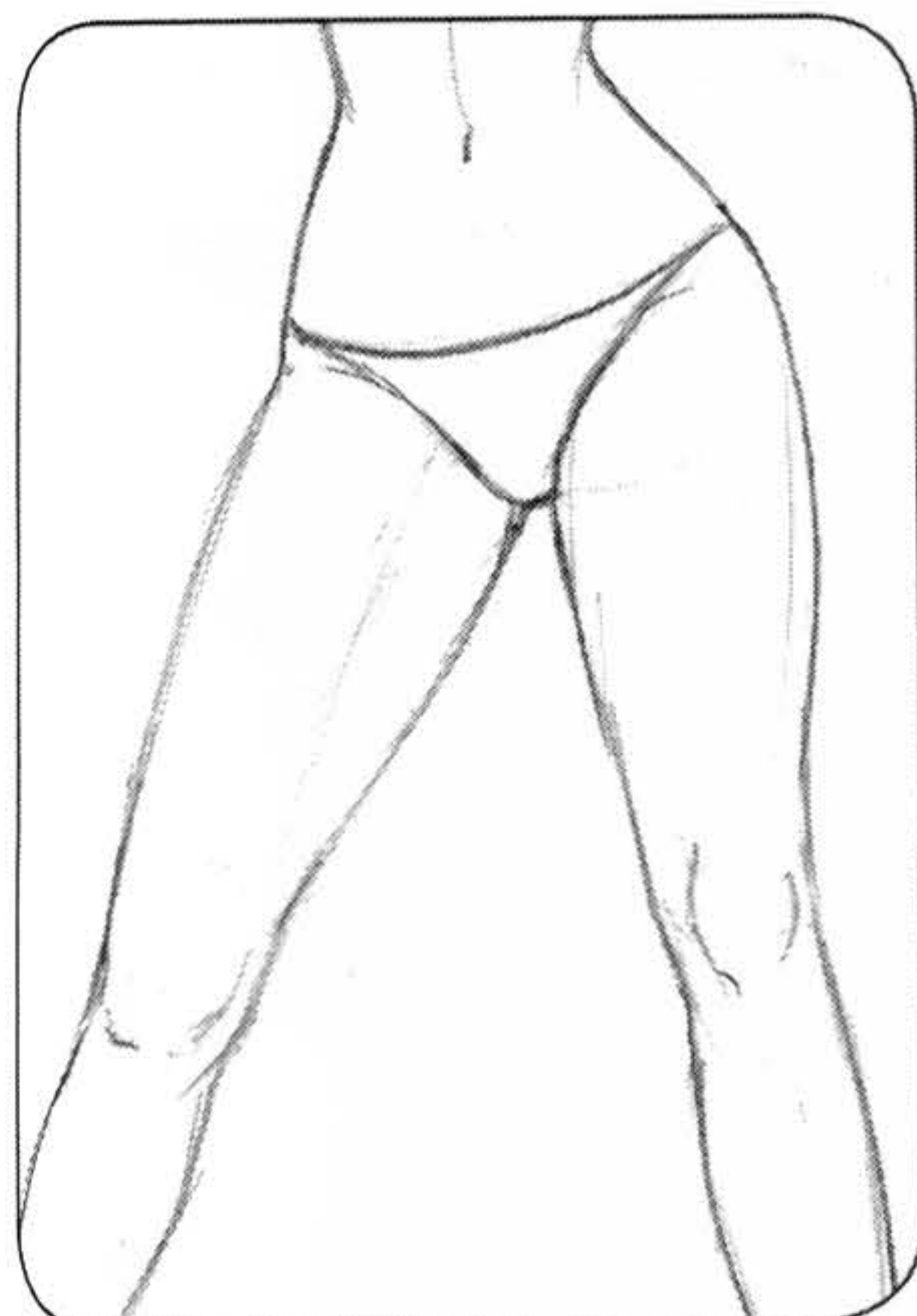
つま先立ちの右脚、太ももと比べてみよう。

安定したポーズでは、脚によけいな力が入りません。

つま先立ちの場合

太ももにも筋肉の線が軽く浮き出します。

両足ともつま先立ち。脚に力が入り、ヒザの裏に筋肉の線がはっきり現れます。

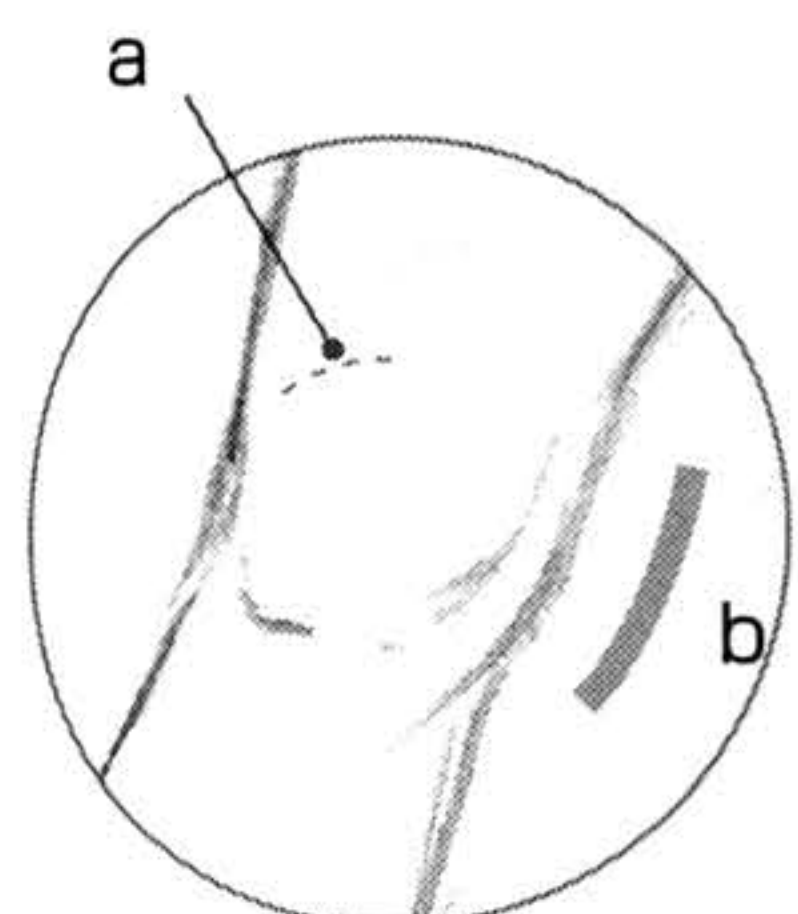
足首の腱が浮き出します。

ポイント ヒザの裏をとらえよう

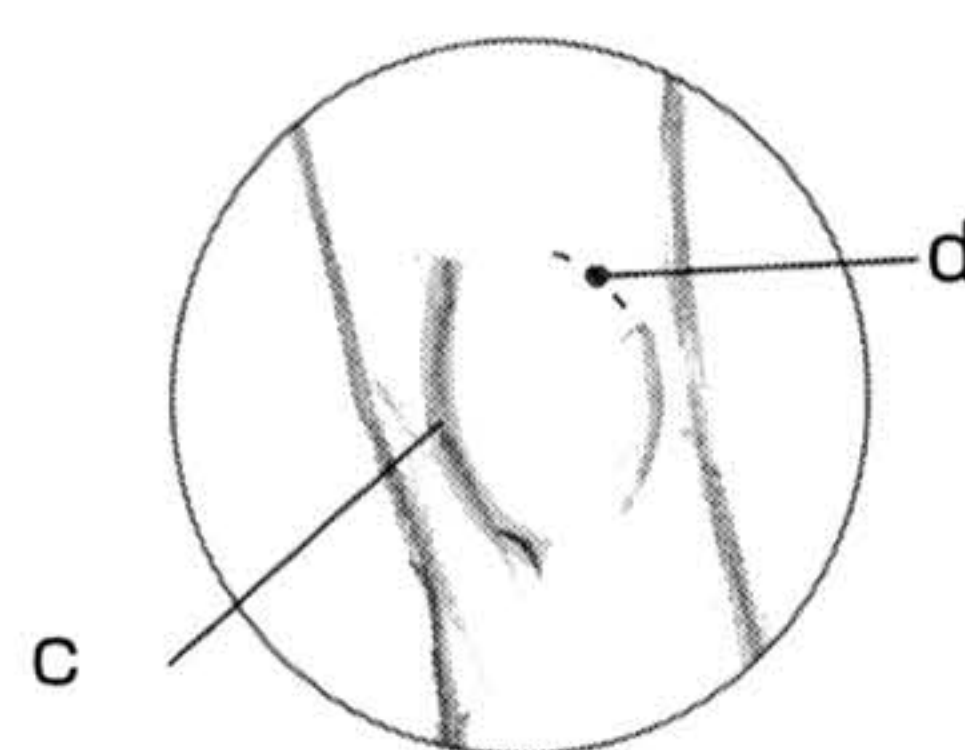
ヒザの裏側を描く時も、ヒザ関節の丸みをとらえます。

スネパーツがヒザ裏からつながっているように描きます。

動きのあるポーズに見る脚線

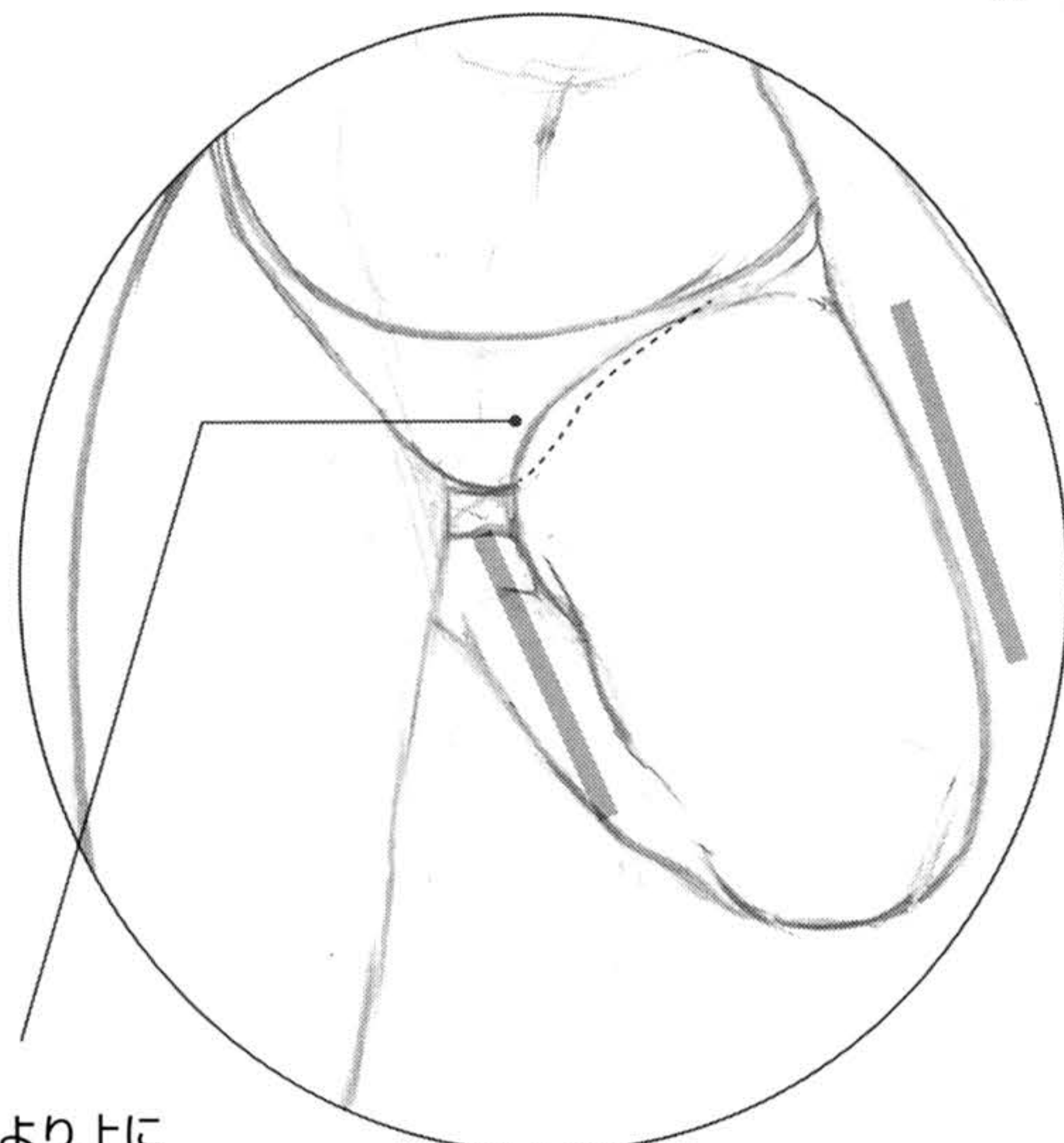
太もも、ヒザの変化を見てみよう

大ジャンプ

お尻と脚のつながりがはっきりします。

ヒザ関節の丸み

デッサン。太ももは脚線の始まりです。脚のつけ根・股と胴体の最下面をとらえましょう。

走る

ポイント

肉がパンツより上になっています。

このアングルでは、太ももはほとんど太さが同じままヒザにつながります。直線に近い曲線を用いましょう。

● ヒザ・太もも・ふくらはぎの変化を見てみよう

ヒザ

スネ

ふくらはぎ
のふくらみ

足首

しゃがむ

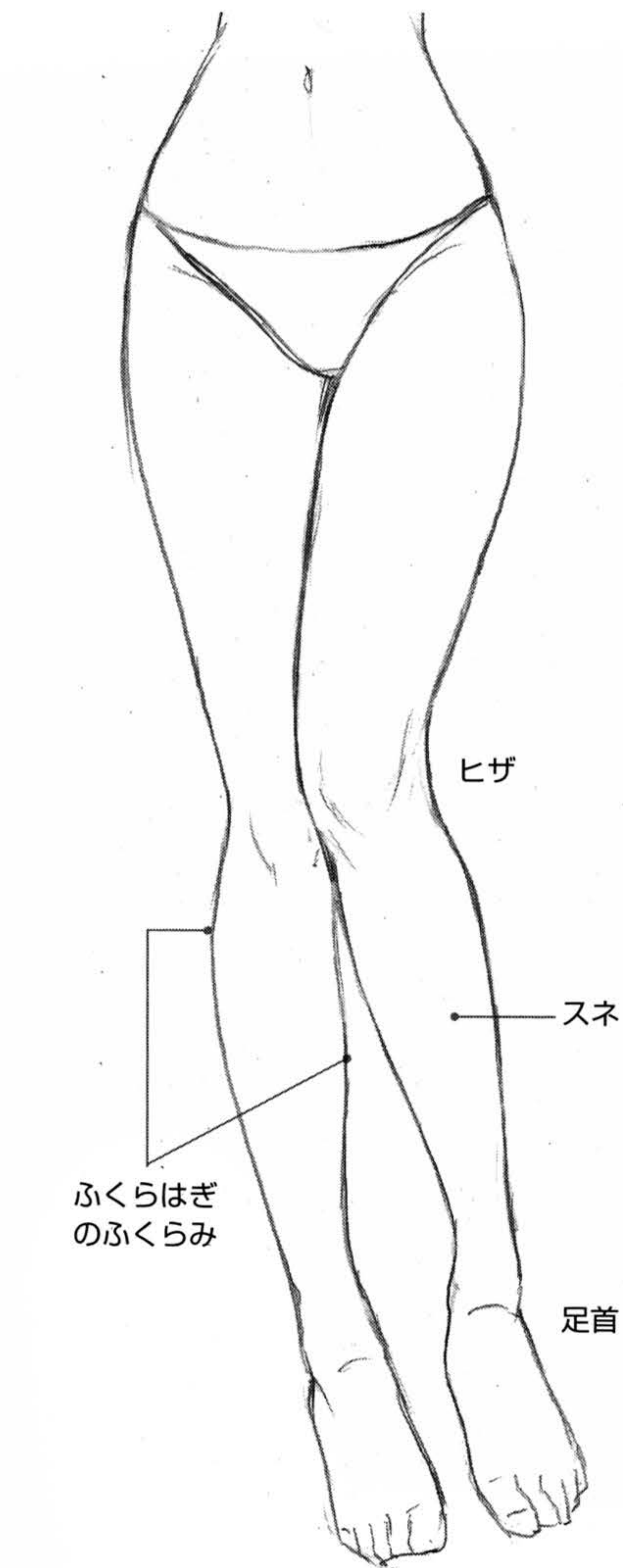
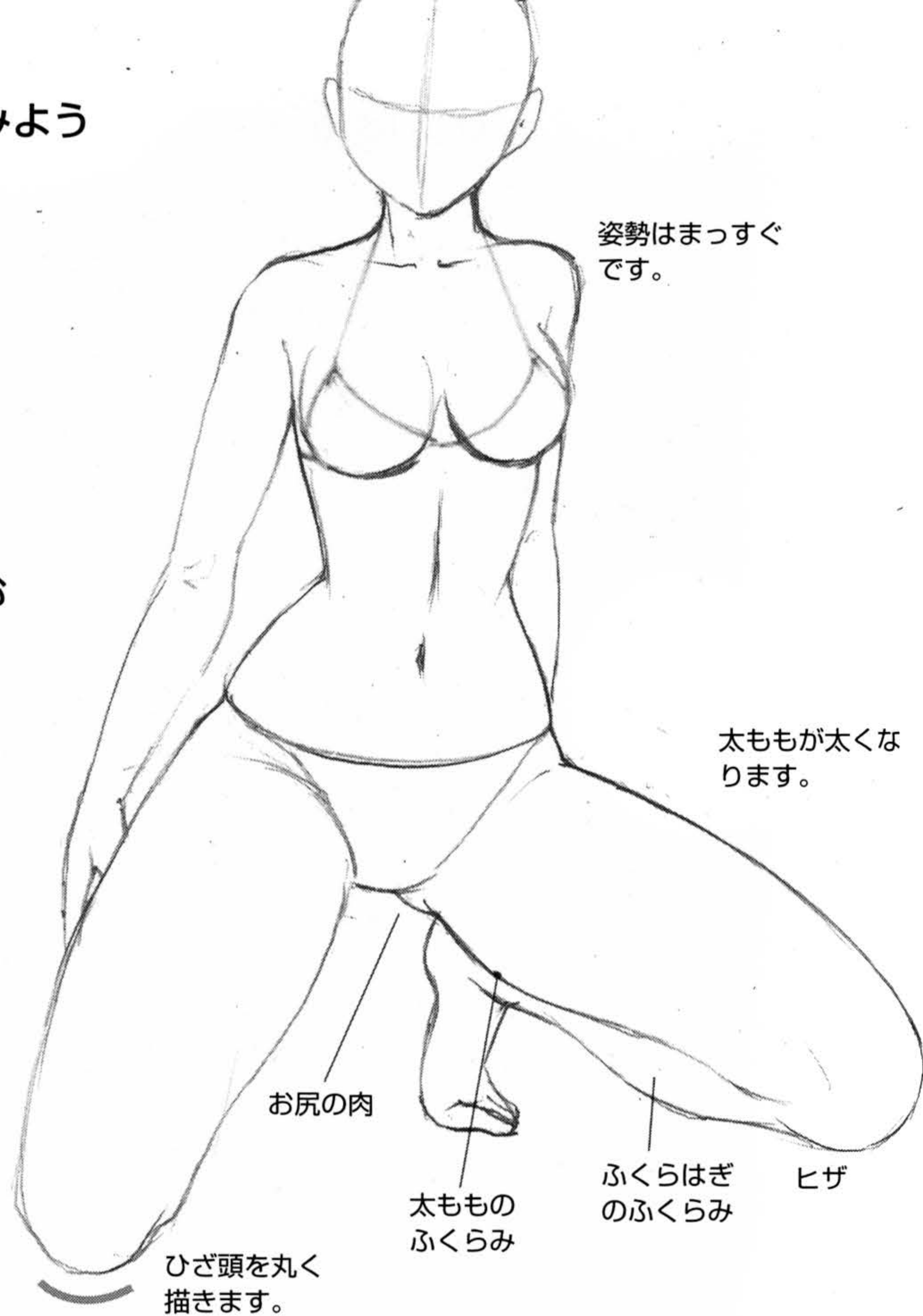
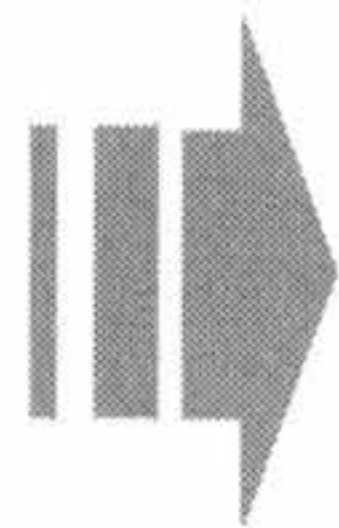
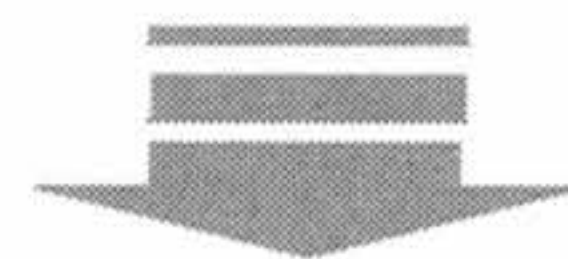
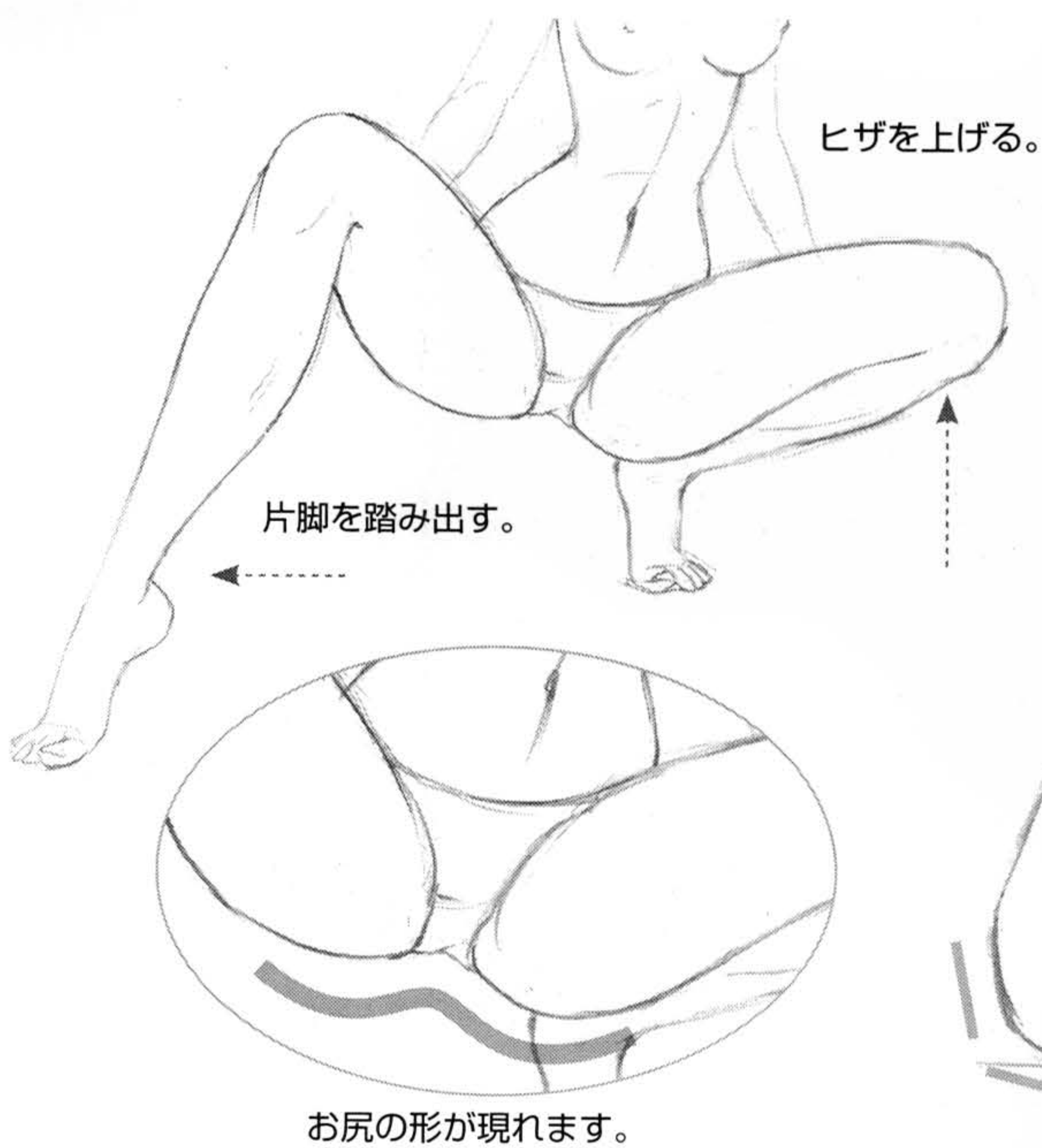
姿勢はまっすぐ
です。

太ももが太くな
ります。

お尻の肉

太ももの
ふくらみ

ふくらはぎ
のふくらみ

ヒザ

ひざ頭を丸く
描きます。

姿勢を反らして、
もっとダイナミッ
クに脚を開きます。

力が入るので、太も
もに筋肉のタッチを
加えます。

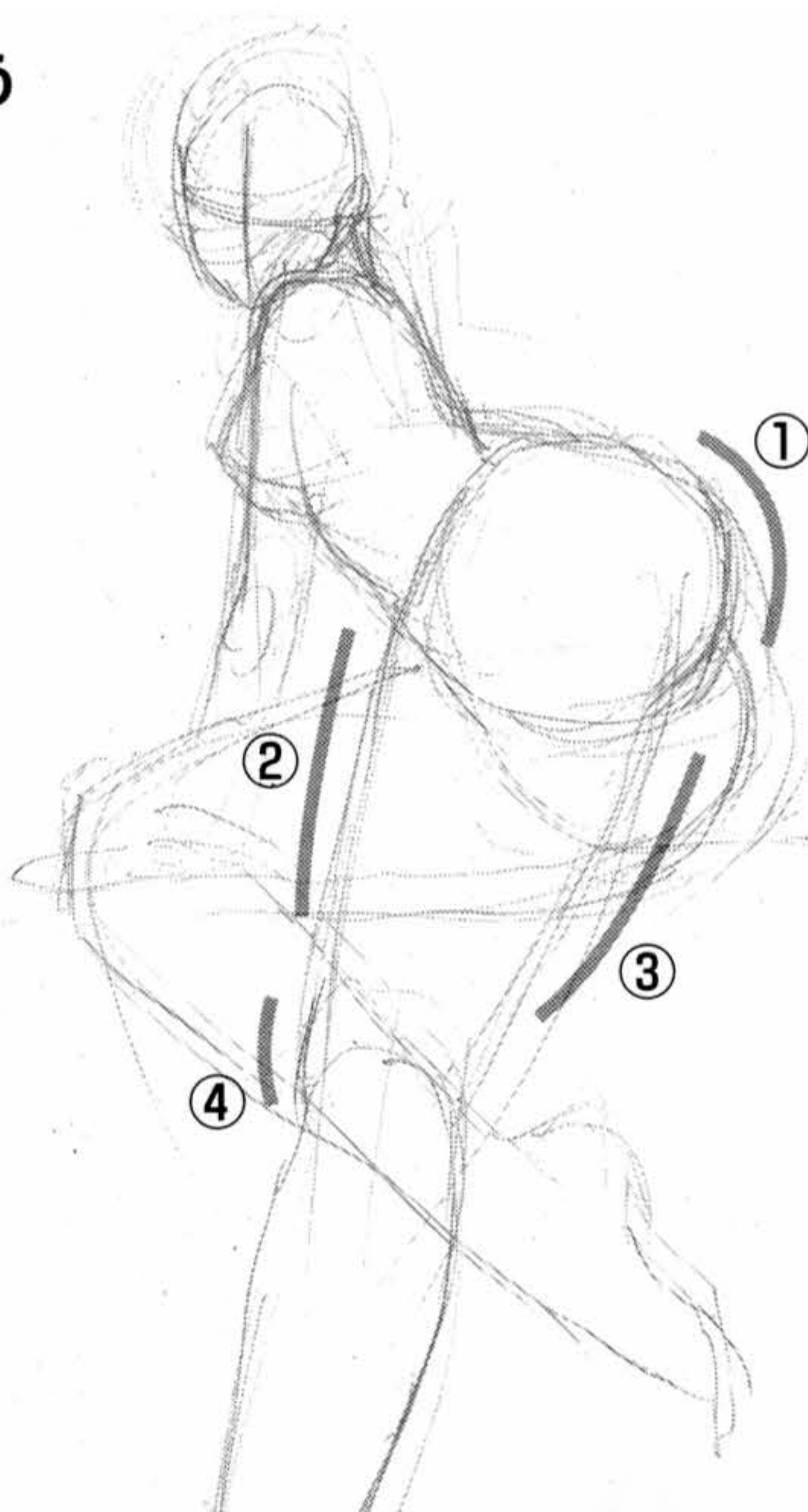
脚のつけ根の線が
見えてきます。

直線と曲線を組み
合わせたヒザ表現。

ヒザを上げる。

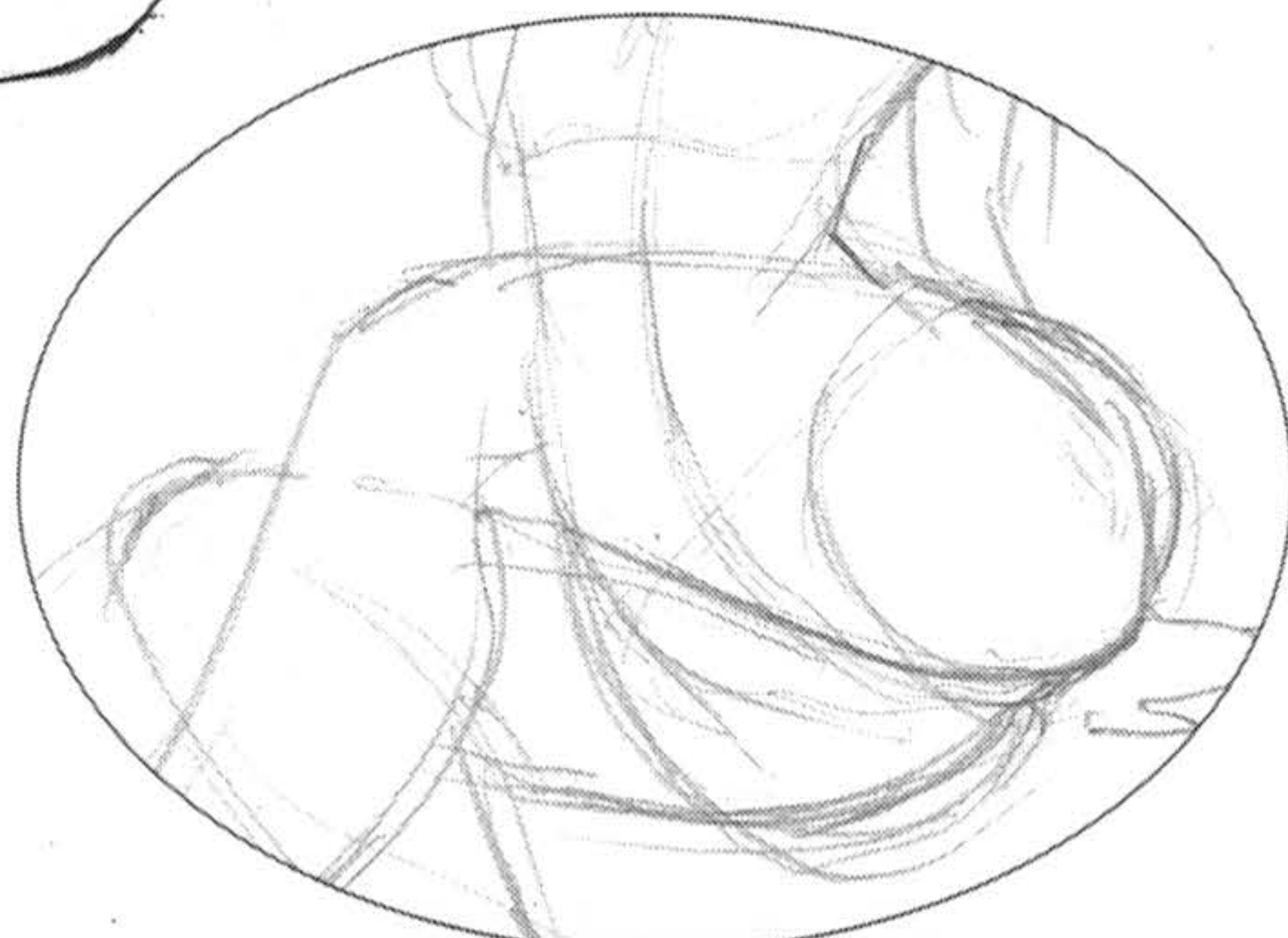
片脚を踏み出す。

お尻の形が現れます。

● ヒザまわり・ヒザの裏側にも注目しよう

ヒザは脚線の一部として描きます。
①お尻→②③太もも→④ヒザのように流れでとらえましょう。

ヒザの裏

ヒザ裏の線は、ふくらはぎにつながるイメージでとらえます。

ヒザ裏の短い曲線で、ヒザまわりや脚の立体感が演出されます。

ラフで胴体と脚のつけ根をとらえます。

太もも

太ももの立体感をとらえましょう。

正面側

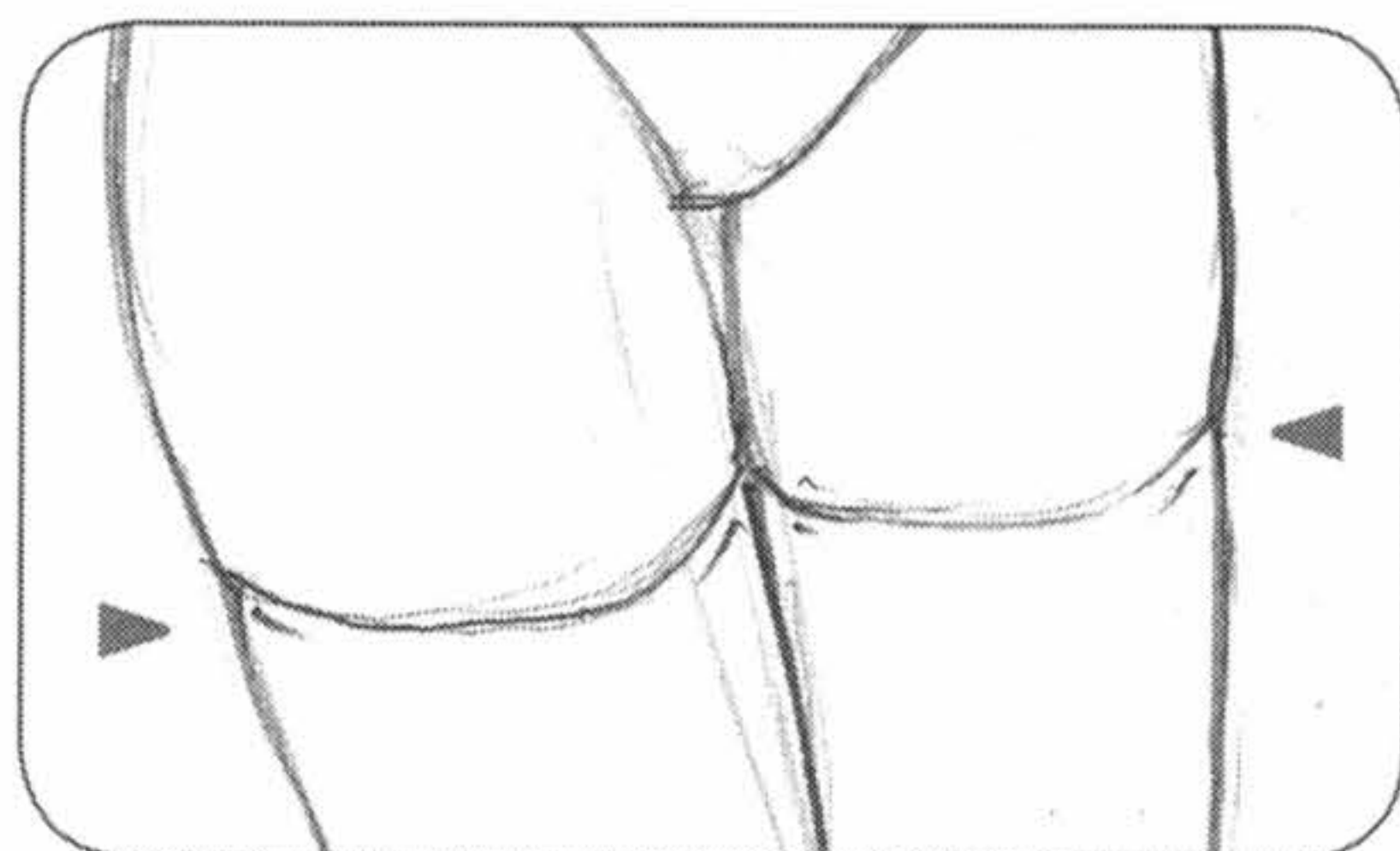
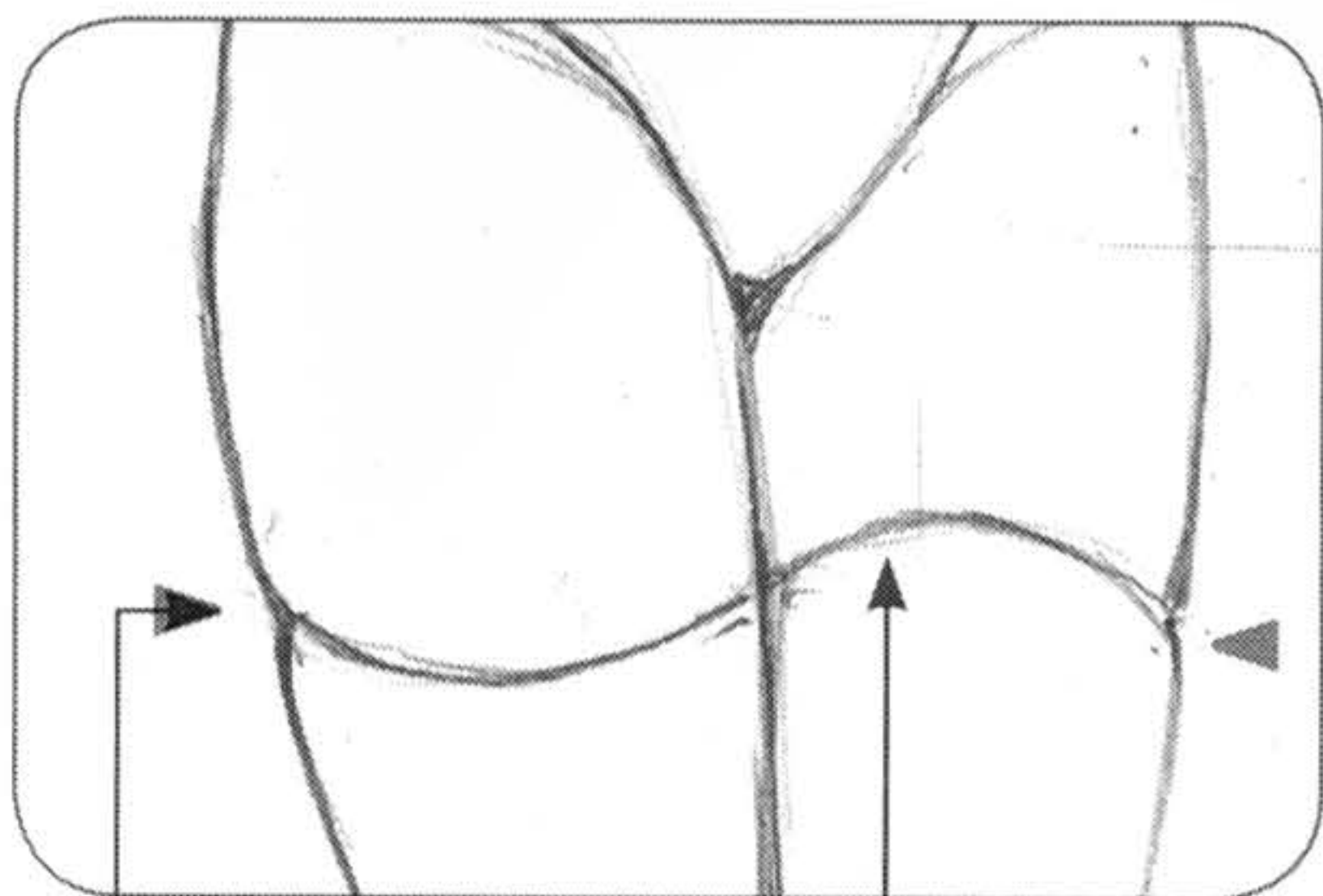
タッチによる
筋肉表現

太ももの肉感、
存在感を与える
曲線

ポイントになる
ふくらみ

通常は下向きの曲線です。

前に踏み出されている
るので、上向きのカ
ーブになります。

下向きカーブに
なります。

ニーソックスは、
脚の立体感と向
きを演出します。

ちょっと踏み出しただけ
でラインが上向きに変わ
ります。

肉に食い込む「くびれ」表現。
ニーソックスは肉感表現の効
果があります。

背面側

カカトを上げて立つ

くびれ→

片ヒザを前に出す

くびれが目立たなくなります。

カカトをつける

太くなります。

片足立ちで足先をひねる

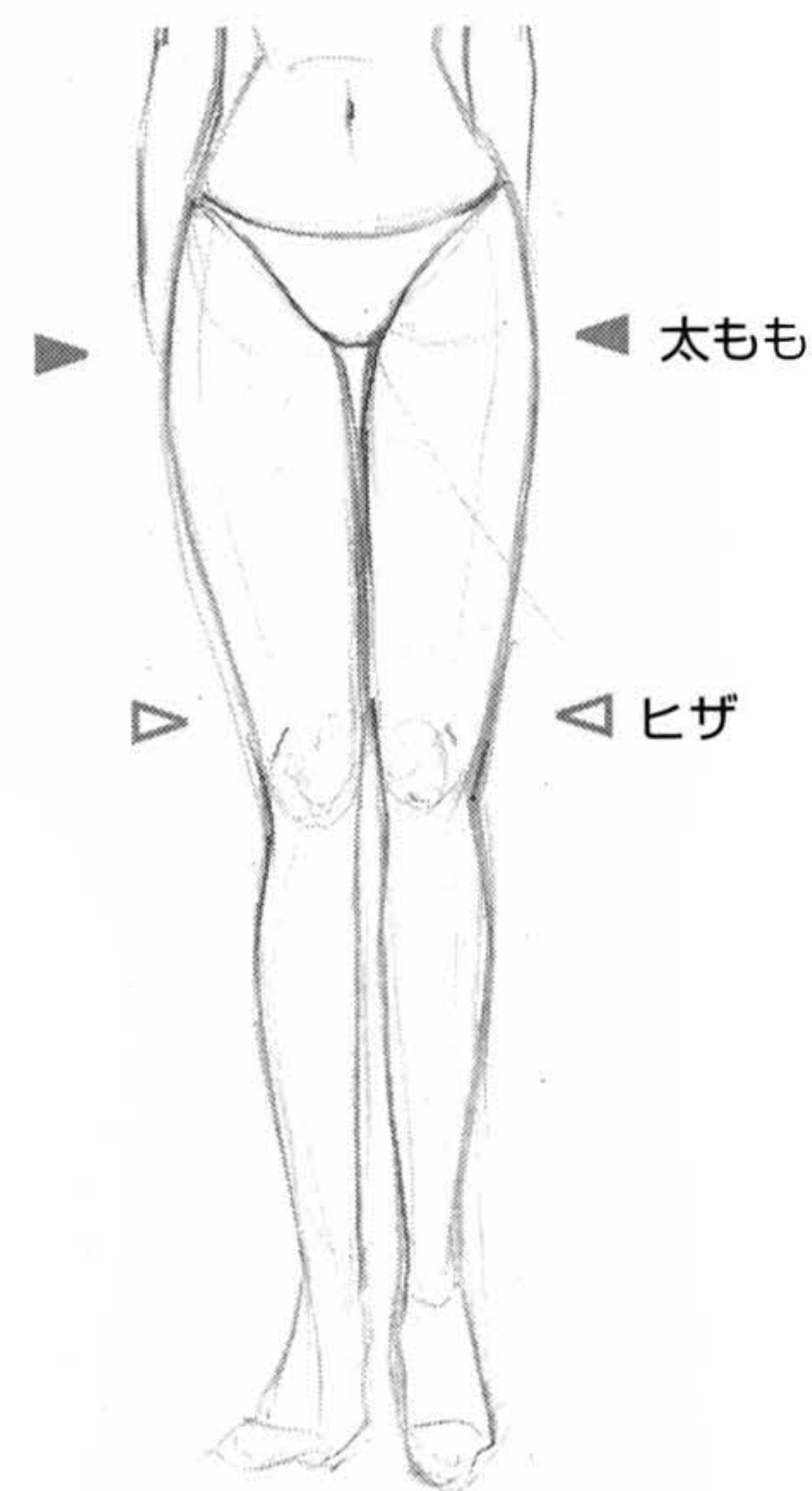
アオリ

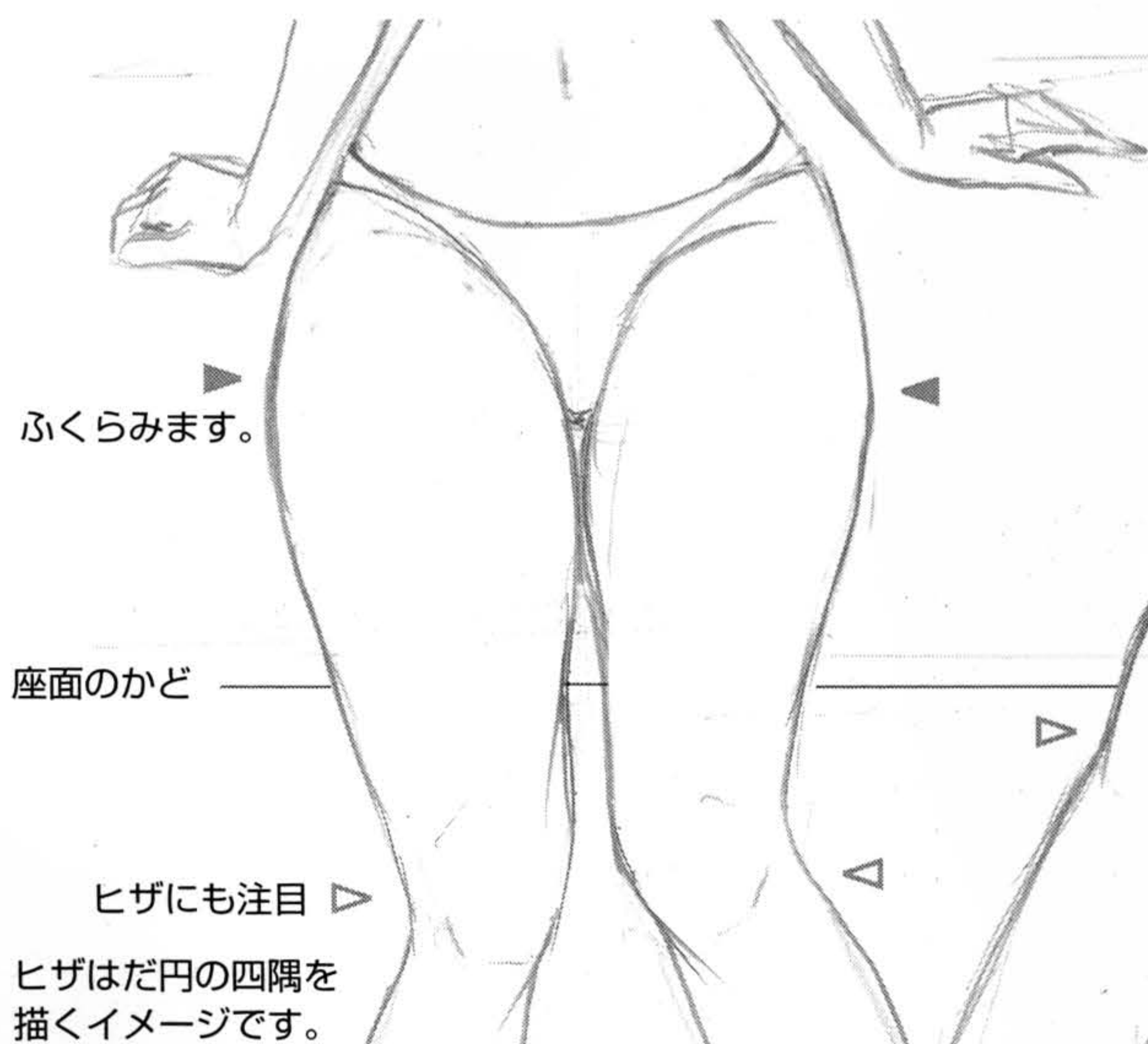
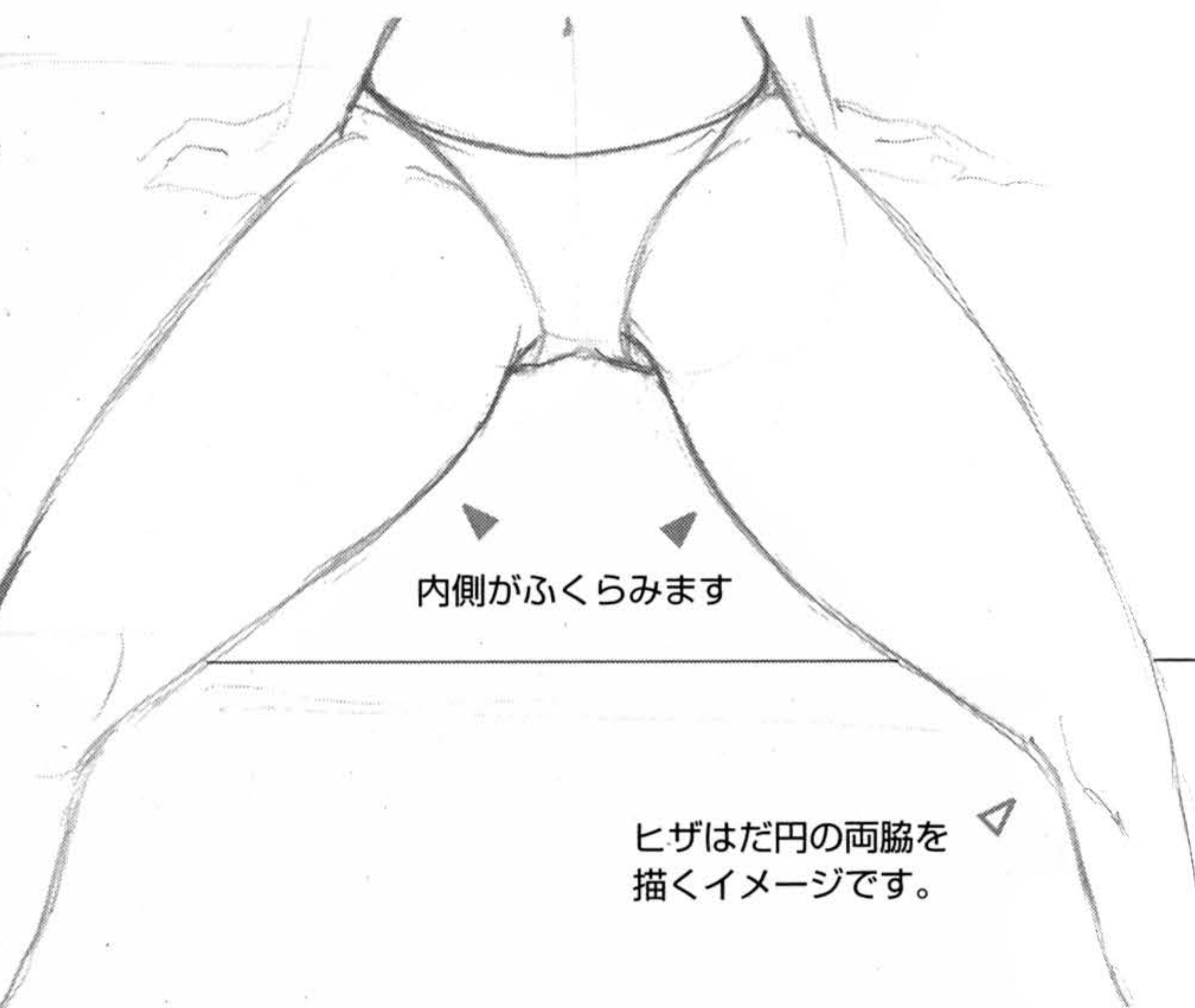
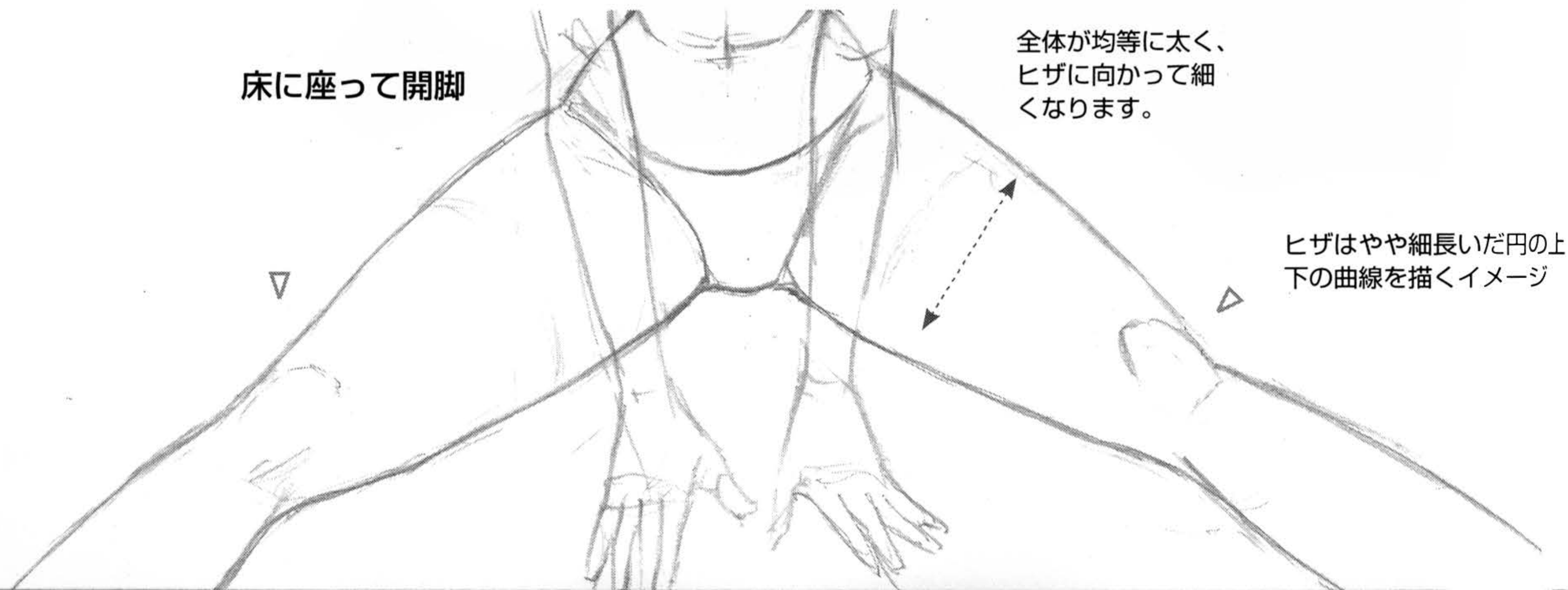
太ももがアップの状態になるので、太ももは曲線を強調しないで棒状に描くと自然に見えます。

ニーソックスラインを入れると立体感が出てきます。

座るポーズ

太ももとヒザ

ヒザと太ももライン、脚のつけ根に注目しましょう。

脚を閉じ気味に座る

脚を開いて座る

床に座って開脚

● 開脚ポーズの脚線と脚のつけ根

太もも、ヒザ、ヒザから下のラインの変化を観察しましょう。

背筋を伸ばして開脚

しゃがむ・座り込む

● 太ももとヒザの動きと変化

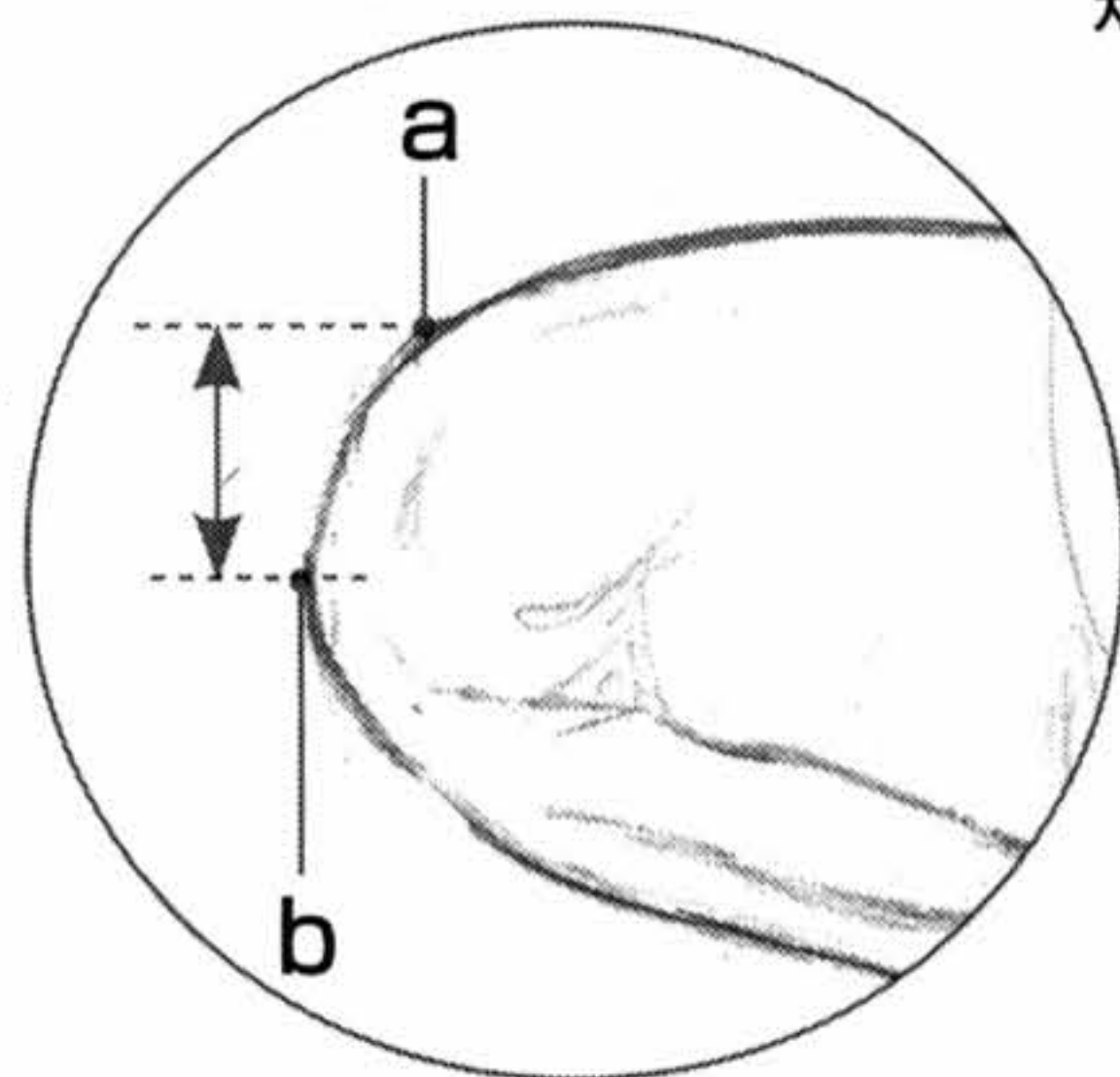
ヒザを大きく開く

横に開いた時の
太もも～ヒザの
長さの目安

ふくらはぎが
ふくらみます。

ヒザ部分
の厚み

a

b

ヒザを閉じる

太もも部分が
短くなります。

a

b

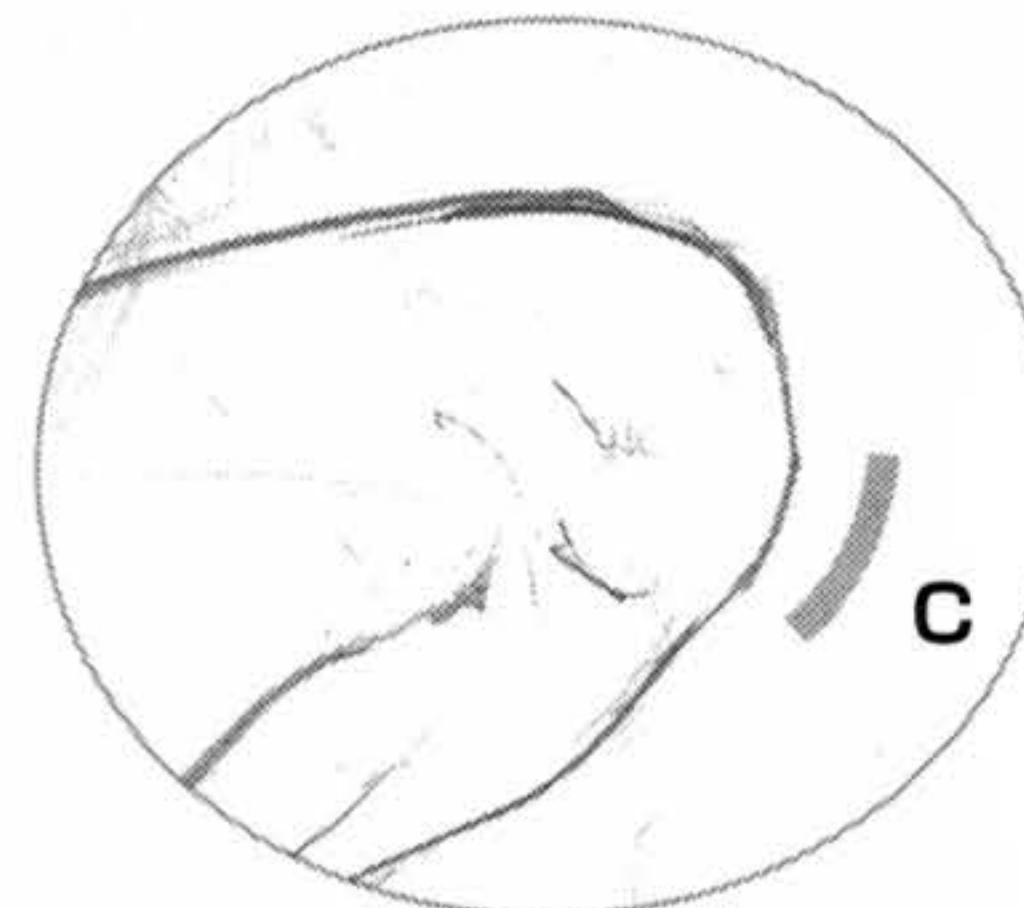
c

ふくらはぎ

内太もも側が
ふくらみます。

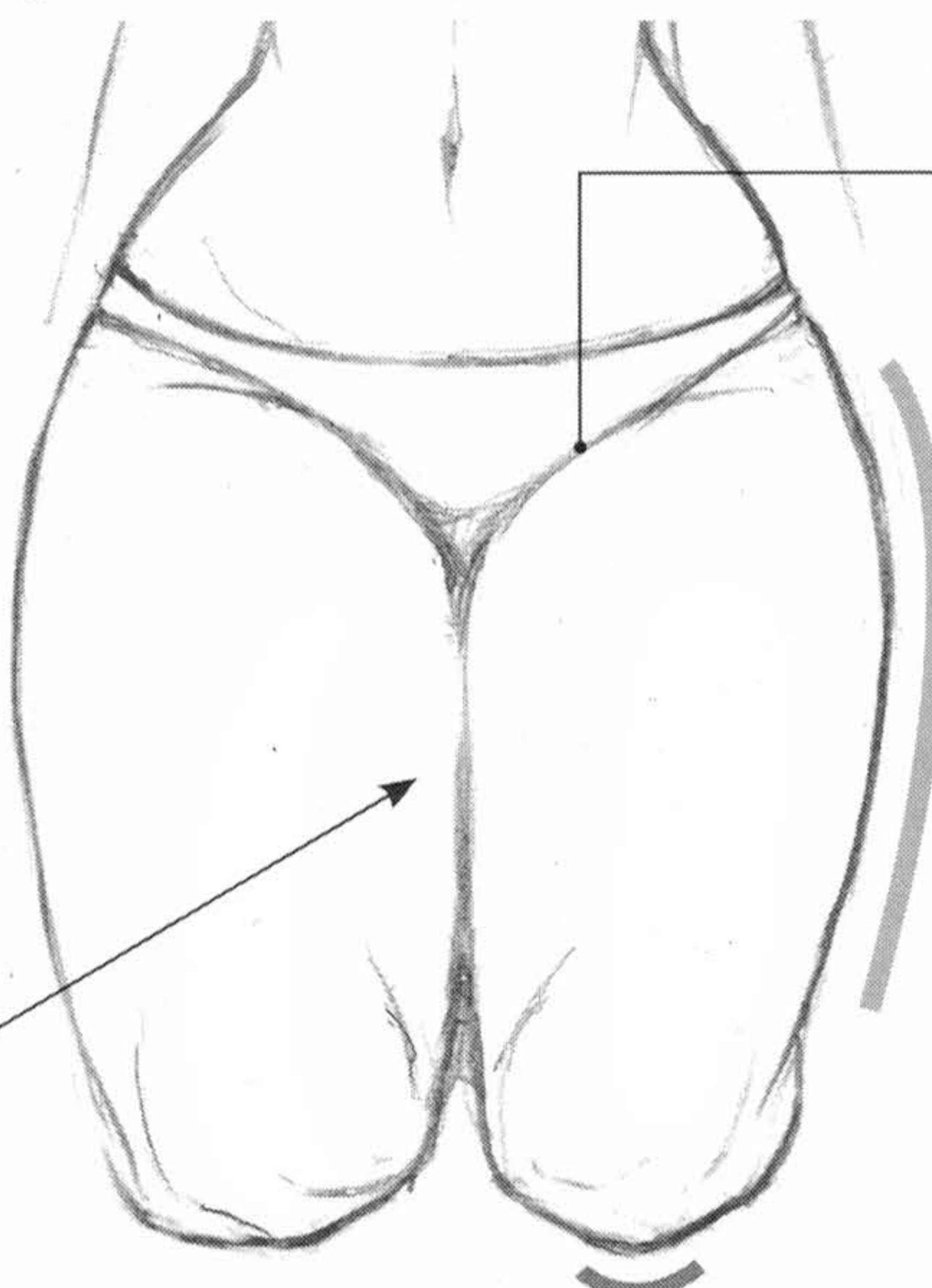
c

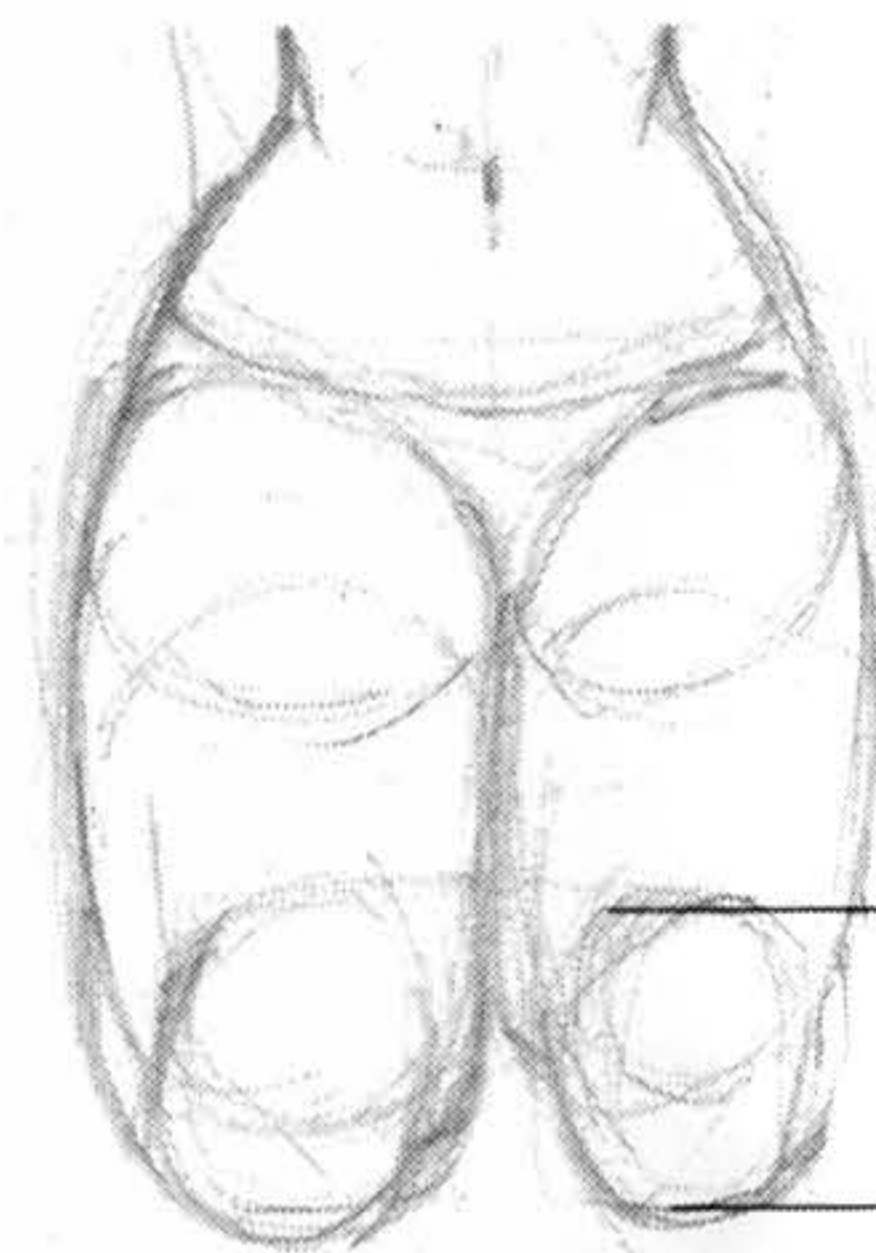
ヒザ位置の目安

脚のつけ根を
とりましょう。

ヒザを床につく

距離があります。

内太ももはくびれのな
い、ストレートなライ
ンになります。

c

太ももが外側に
ふくらみます。

太ももの肉で、パンツのラ
インは隠れています。

ヒザのアタリをしっかりとって、
脚の太さ（厚み）意識しましょう。

ヒザを開く

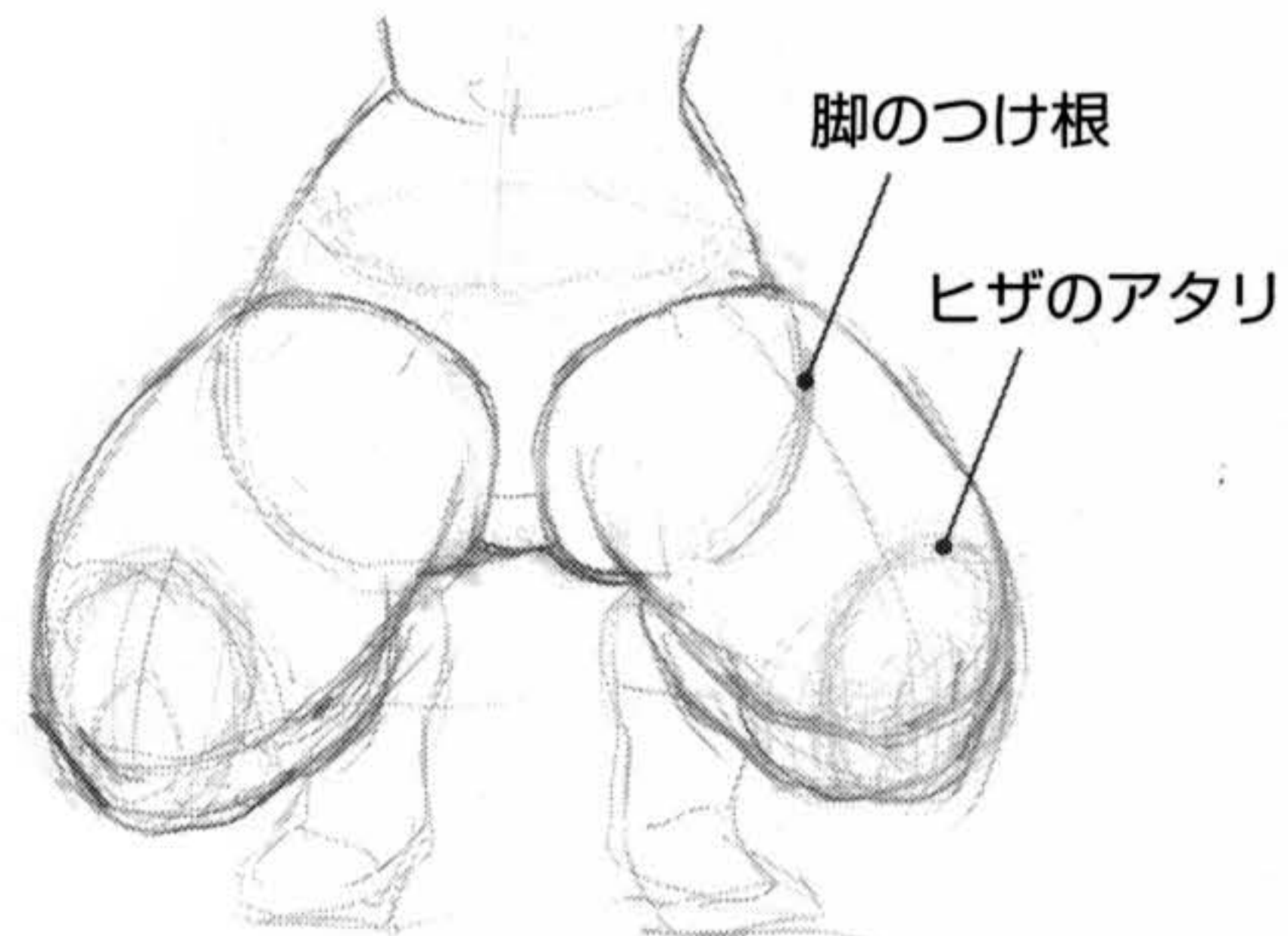
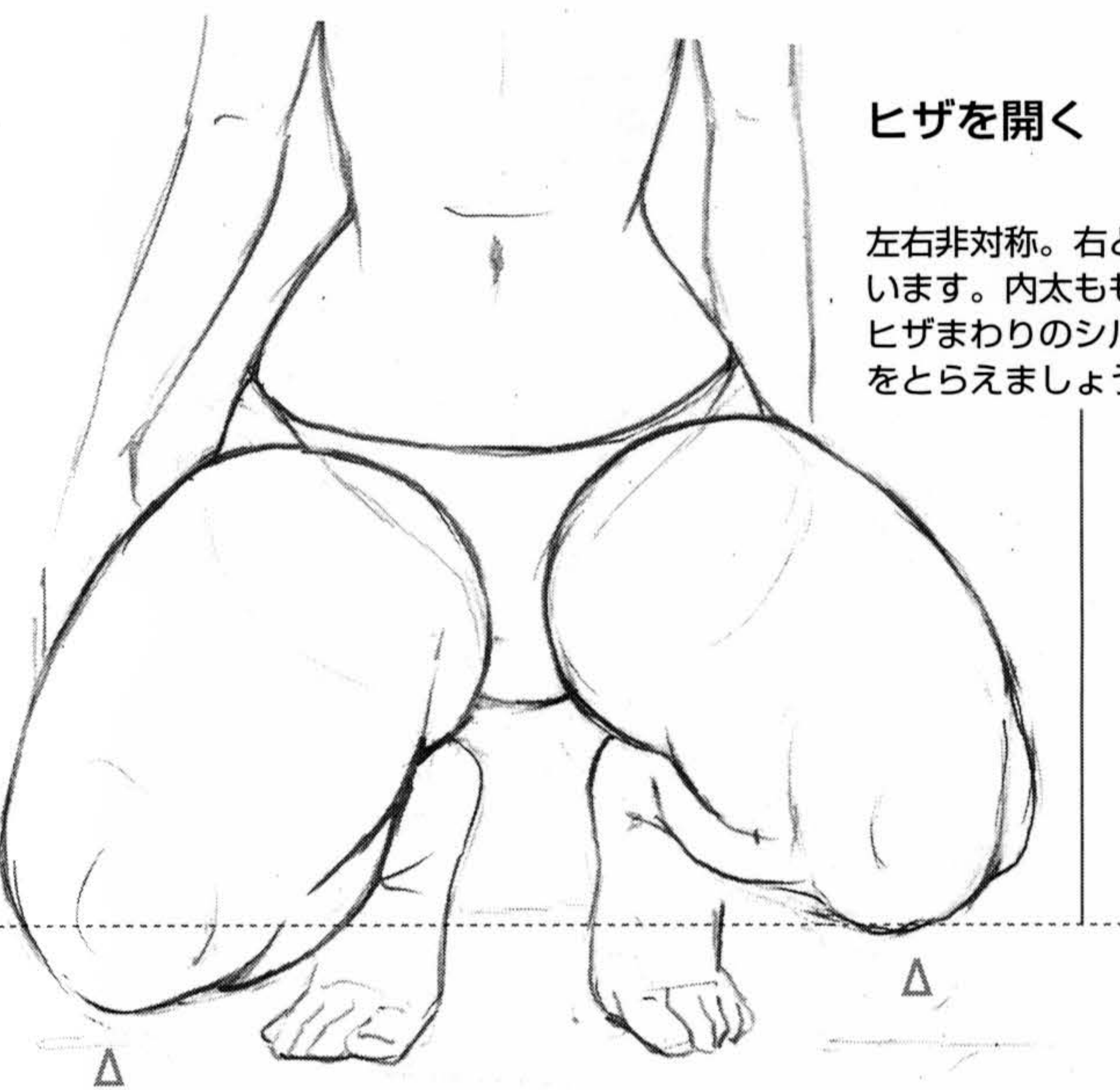
左右非対称。右と左で高さが違います。内太もものラインや、ヒザまわりのシルエットの違いをとらえましょう。

通常アングルです

ヒザをもっと開く

足の位置のわずかな前後の違いで、内太ももやふくらはぎのラインに違いが出ます。どちらかに決めて、左右対称に描くと楽です。

脚のつけ根

ヒザのアタリ

左足の位置はカカトが手前です。

デッサン。脚のつけ根とヒザのアタリを丸く取りましょう。
※ この段階では、左右そろえています。

右脚はやや奥（カカトがお尻の下）です。

座り込んだ場合

フカンです。脚部は必要に応じて左右対称に描きましょう。

太ももにニーソックスラインを入れて、立体感をとらえます。

わずかにふくらはぎのふくらみが出ます。

ラフデッサン。
床についた股の位置をとります。

ダイナミックなセクシーポーズ

真横に開く

くぼみ状にカゲができます。

タッチによる肉感表現

片ヒザを前についた場合。U字状のラインです。

ヒザ上部の骨のアタリ

ヒザ下部の骨のアタリ

ヒザを床につけた場合

ヒザ上部の骨カゲ

ヒザをやや前に

ヒザ上部の骨カゲ

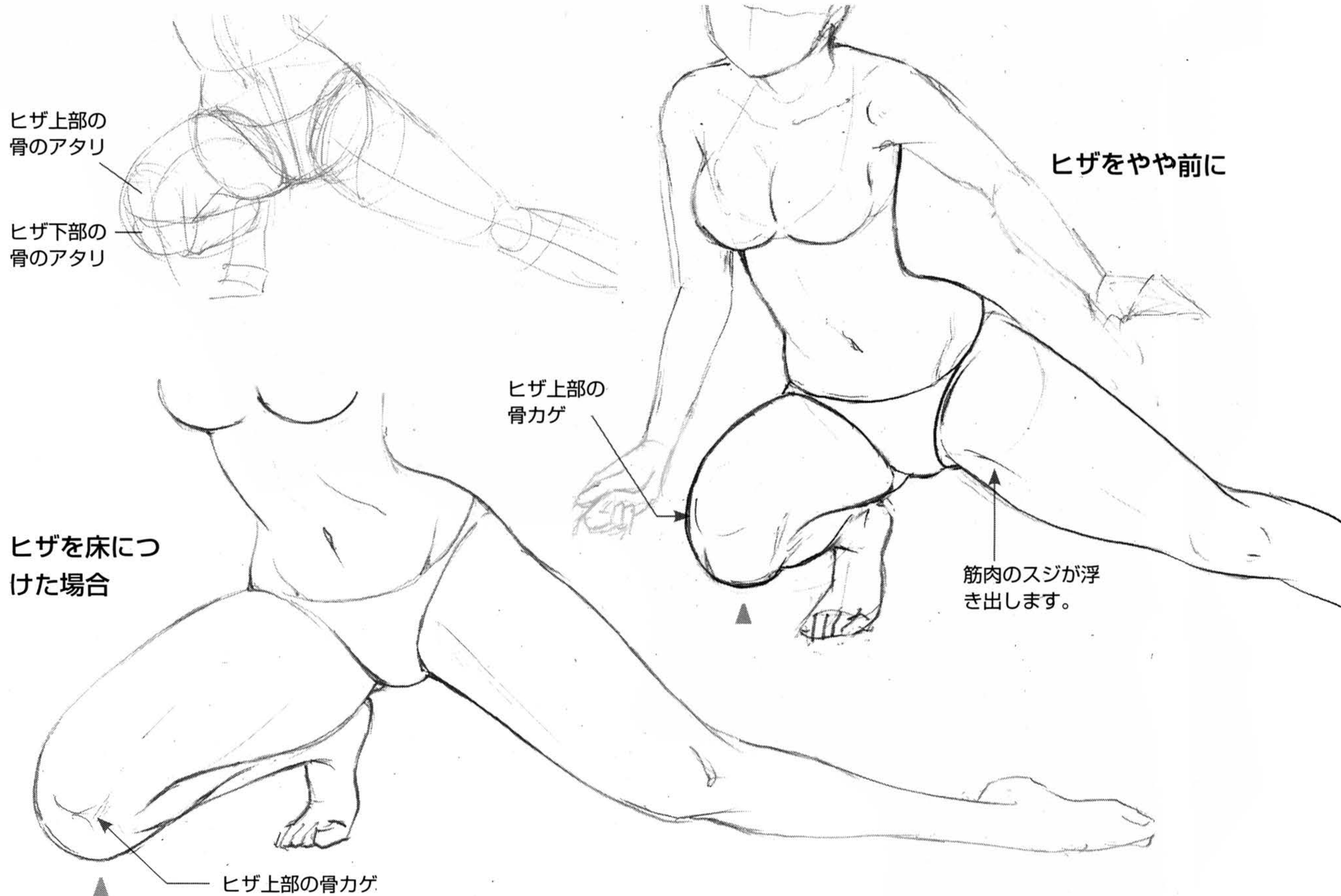
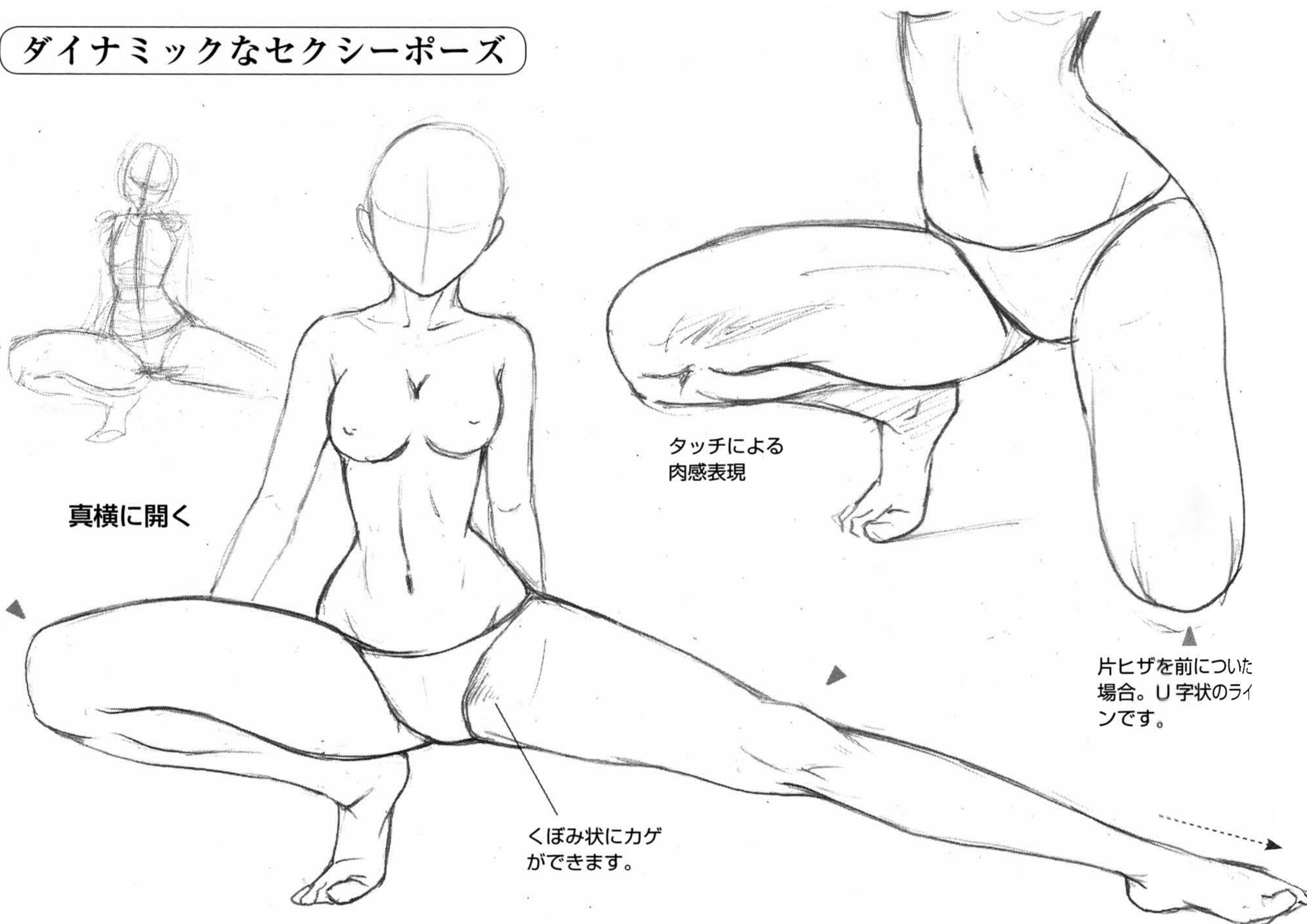
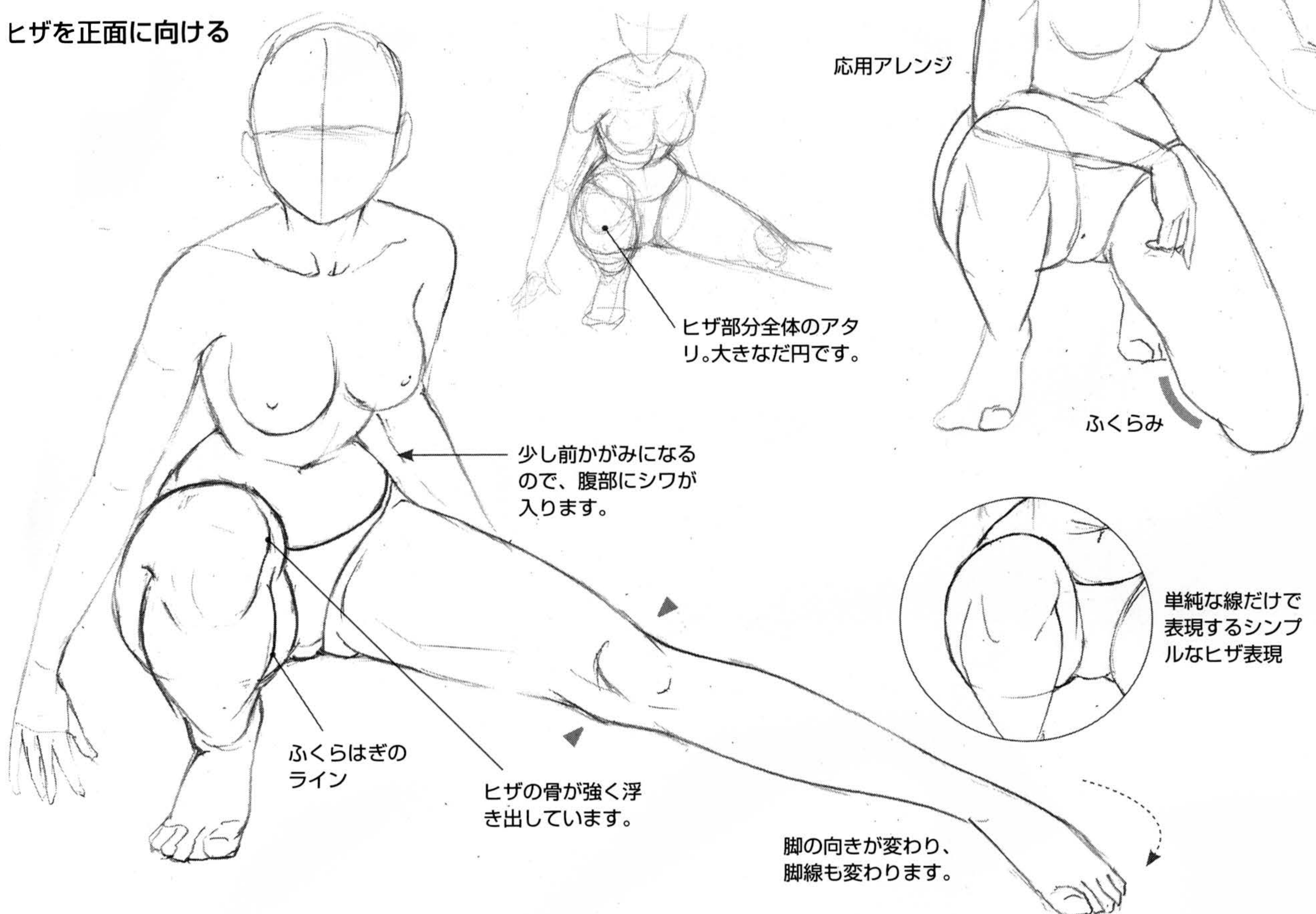
筋肉のスジが浮き出します。

ヒザを正面に向ける

応用アレンジ

ヒザ部分全体のアタリ。大きなだ円です。

ふくらみ

少し前かがみになるので、腹部にシワが入ります。

単純な線だけで表現するシンプルなヒザ表現

ふくらはぎのライン

ヒザの骨が強く浮き出しています。

脚の向きが変わり、脚線も変わります。

肩幅と同じくらいです。

ヒザ下部の骨カゲ

ふくらはぎの曲線が前面に出ます。

開脚しゃがみ

肩幅

太ももの曲線が前面に出ます。

もっと開いた場合

筋肉のスジが出ます。

長いです。

ふくらはぎの作画

ヒザまわりやふくらはぎの肉感表現を見てみましょう。

ふくらはぎを強調する表現

● 座ってヒザを立てるポーズ

足先に力が入っていることで骨が浮き出し、ふくらはぎ部分がハッキリ現れています。

ヒザの位置を決めましょう。

ヒザを上げる前のポーズ。寄りかかっています。

太ももが前に出ているので、つけ根部分にシワができています。

ヒザを立てるにつれて、ふくらはぎがつぶれてふくらみが出てきます。

つけ根のシワの曲線で、太ももの曲面と立体感が生まれます。

脚で見えなくなる胴体の作画も重要です。

スネの骨の脇にくぼみができます。

床にぺったりついているので、太ももが太くふくらんでいます。

太ももにふくらはぎが強く押しつけられています。

座面、ヒザ、足首、足の位置を決めながらデッサンします。

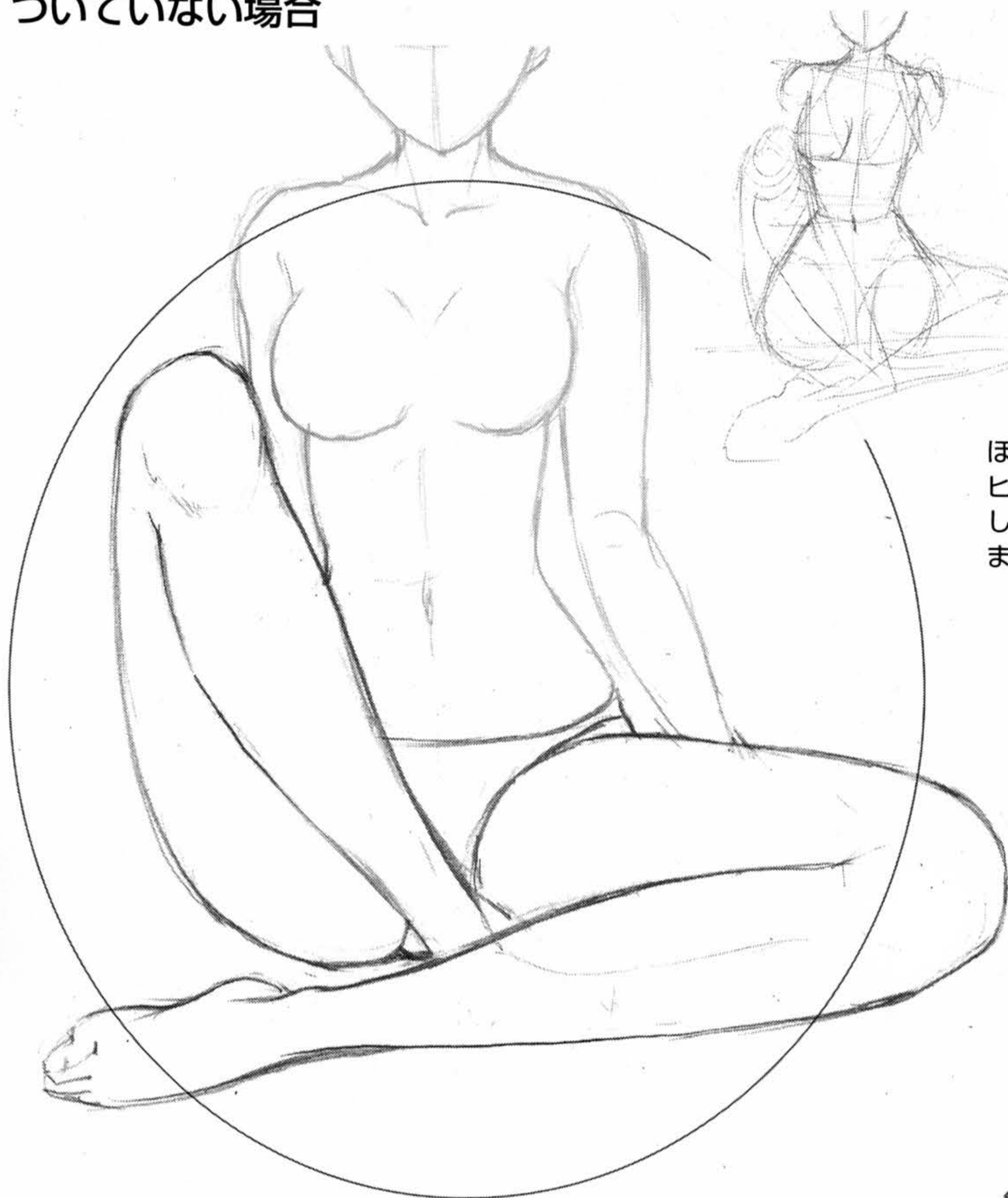
スネの骨がはっきり現れます。

ふくらはぎのシンプル表現

スネの骨の脇にできるカゲは肉感を与えますが、同時に「たくましい」印象を与えることもあります。
カゲを省略してふくらはぎの曲線だけにすると、シンプルな脚線が生まれます。キャラのしなやかさや、優しい印象にしたい時に有効です。

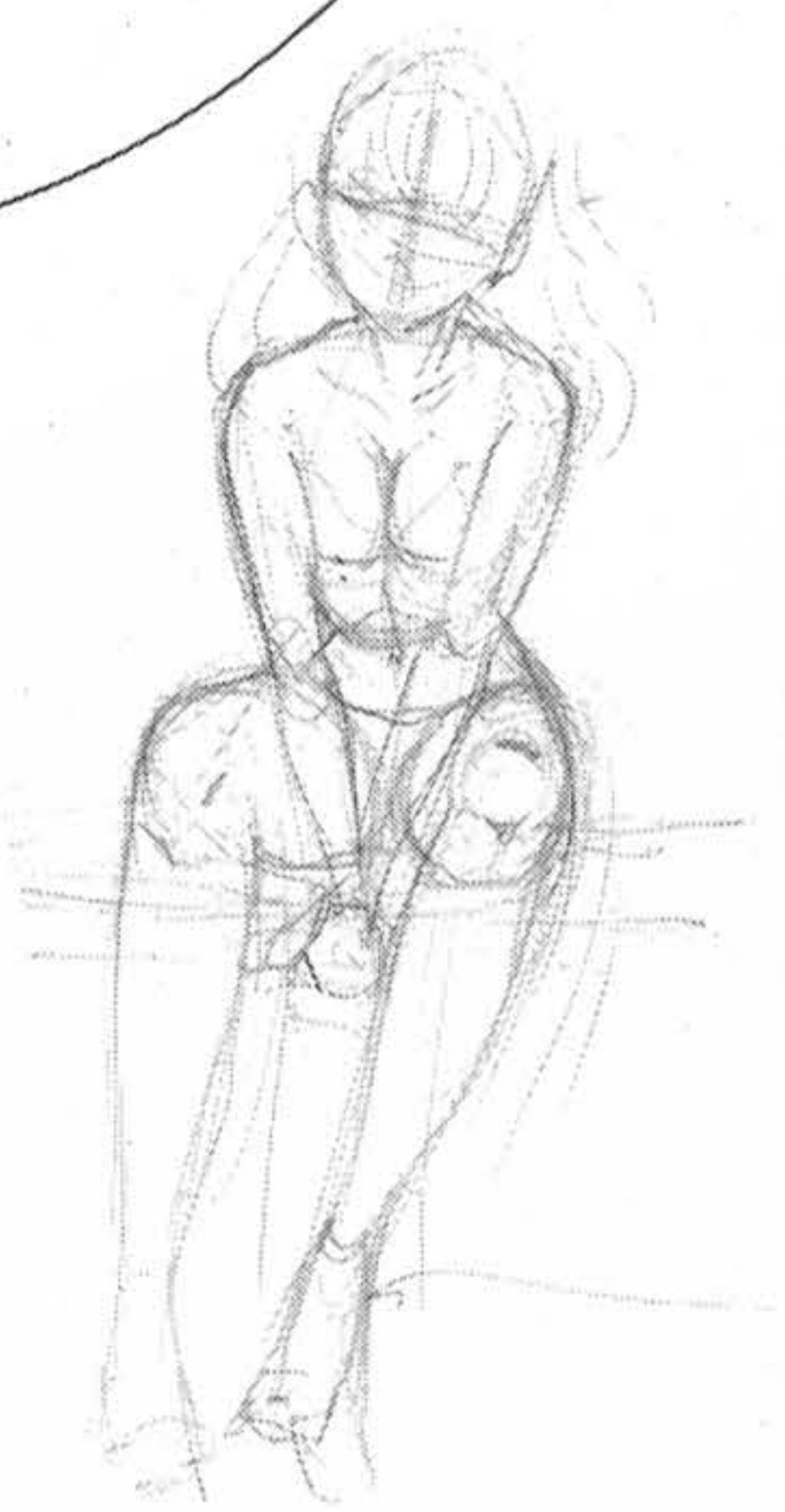
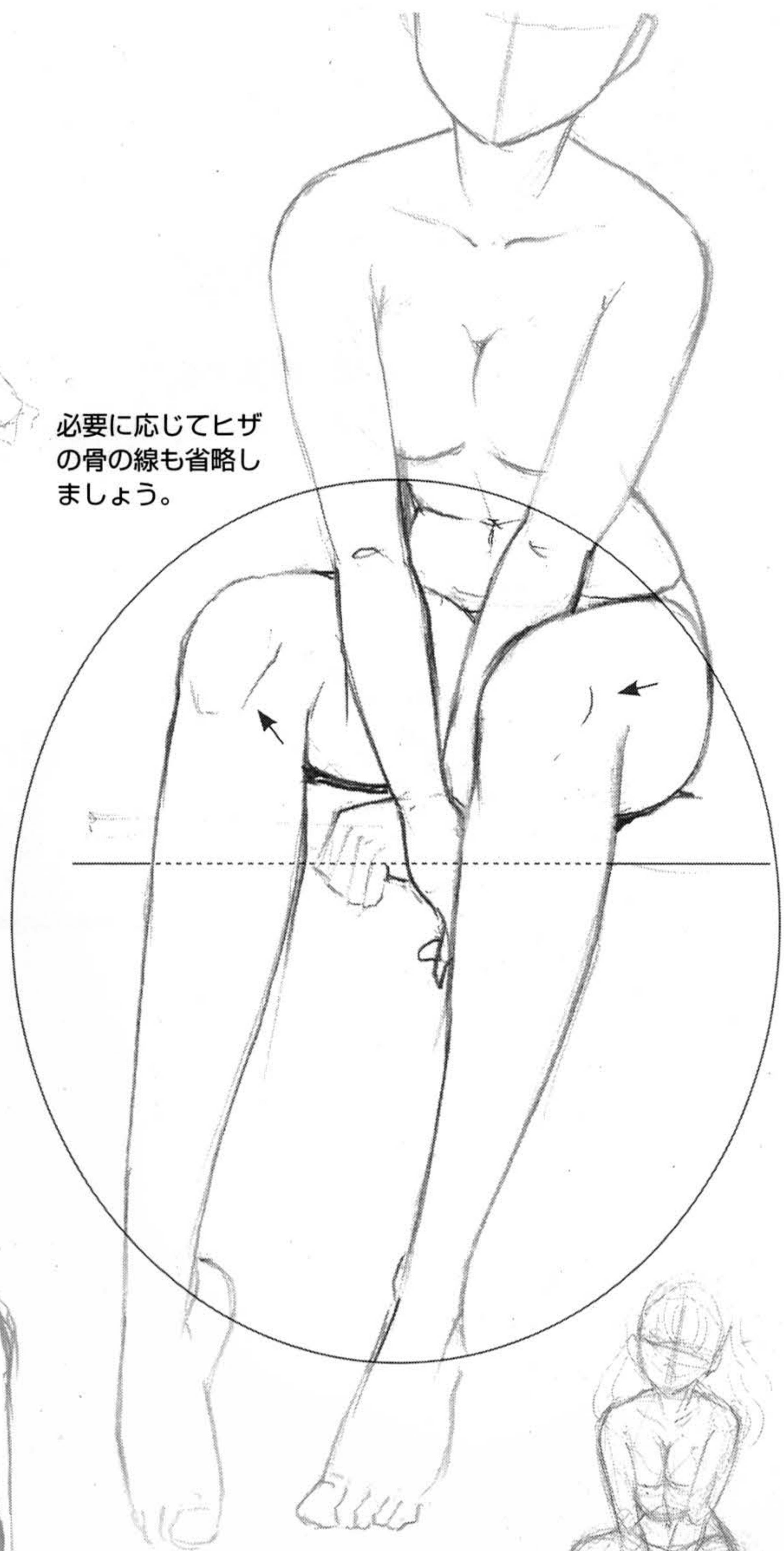
● 太ももにふくらはぎがついている場合

ふくらはぎは太ももに押しつけられることで、通常よりもふくらみます。

● 太ももにふくらはぎがついていない場合

ほんのちょっとだけヒザを上げると、美しい脚線が演出されます。

頭部
上胸部
肩・腕
肘・脇
腕
手
胸部
腹部
背中
臀部
股間部
脚部
足

ほっそりしたふくらはぎの
ラインは、スリムなキャラ
をイメージさせます。

必要に応じてヒザ
の骨の線も省略し
ましょう。

ヒザの骨の浮き出しを
描き込んだ場合。

ヒザの骨から続く腱
のライン

お尻の位置をとりながら
ヒザ、脚線をデッサンし
ます。

ポーズ別に足の表情を見てみよう

足の作画

右側、左側で変わります。形の特徴を学びましょう。

● 基本バランス

内側（親指側）

くるぶし
足首
足の甲
内側のくるぶしの位置は高いです。
つま先
厚み
前足底（ぜんそくてい）
土踏まず。わずかに地面から浮きます。
カカトは脚のラインよりも後ろに飛び出しています。
つま先立ちはこのあたりから先で立ちます。

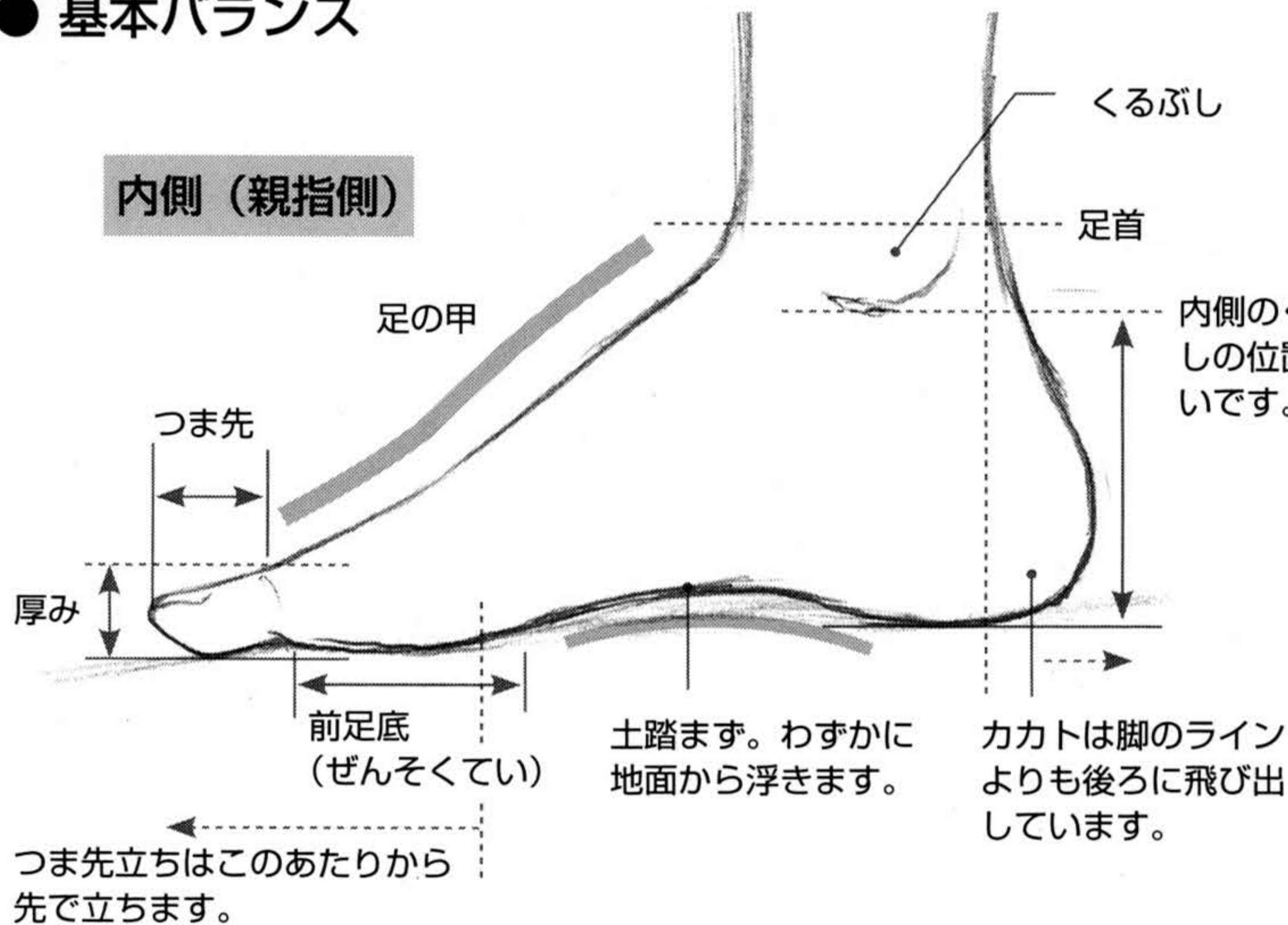
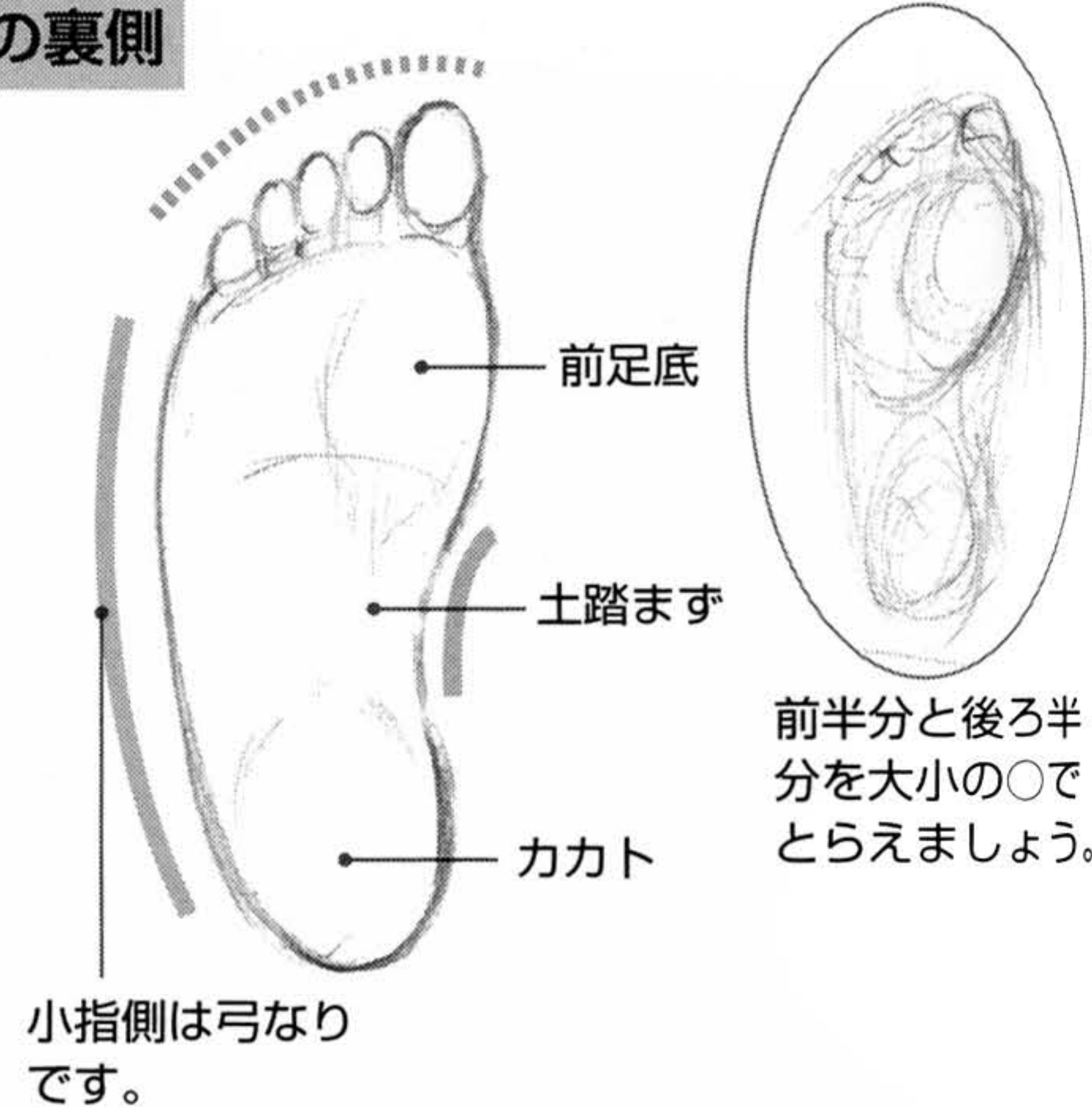
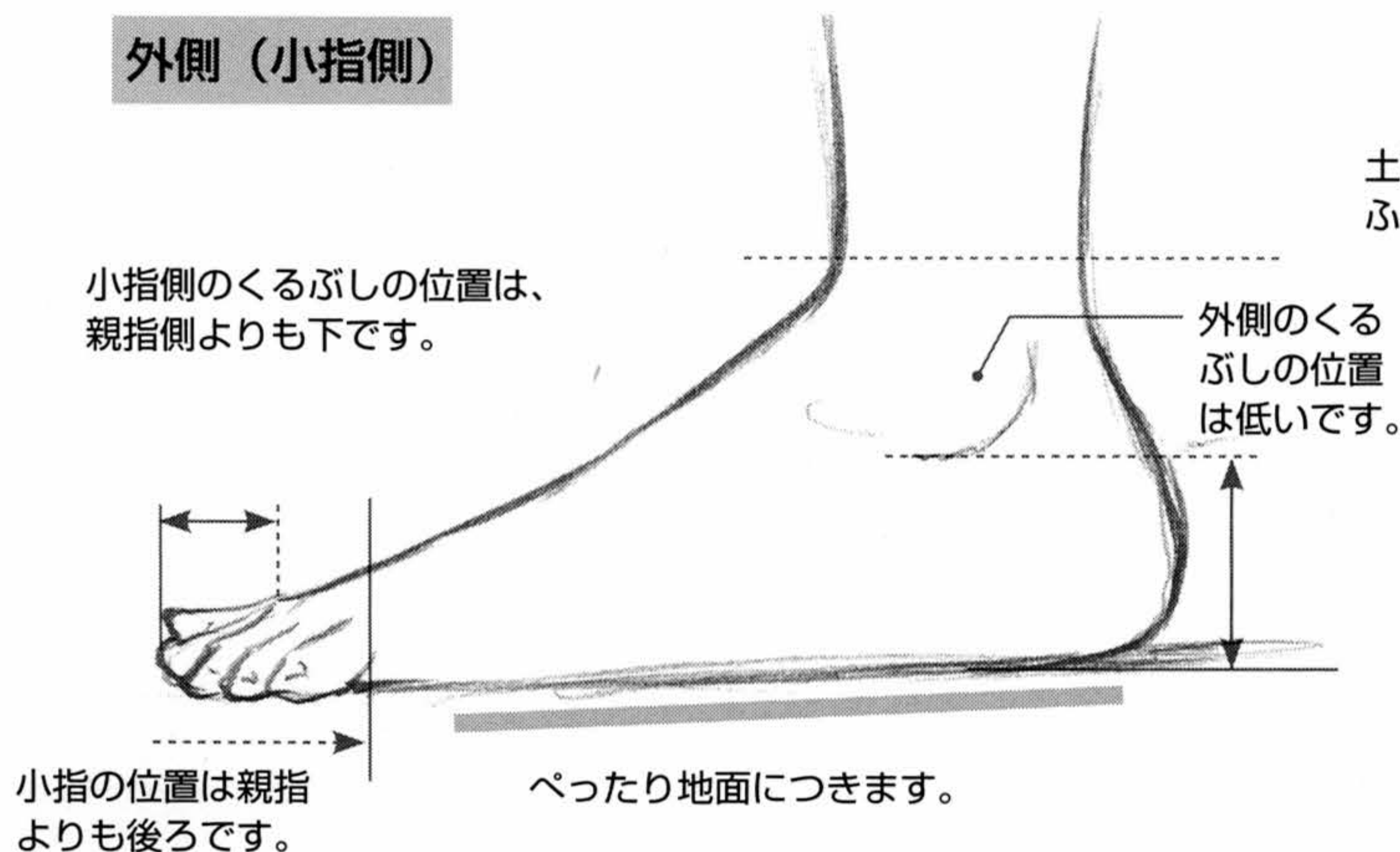
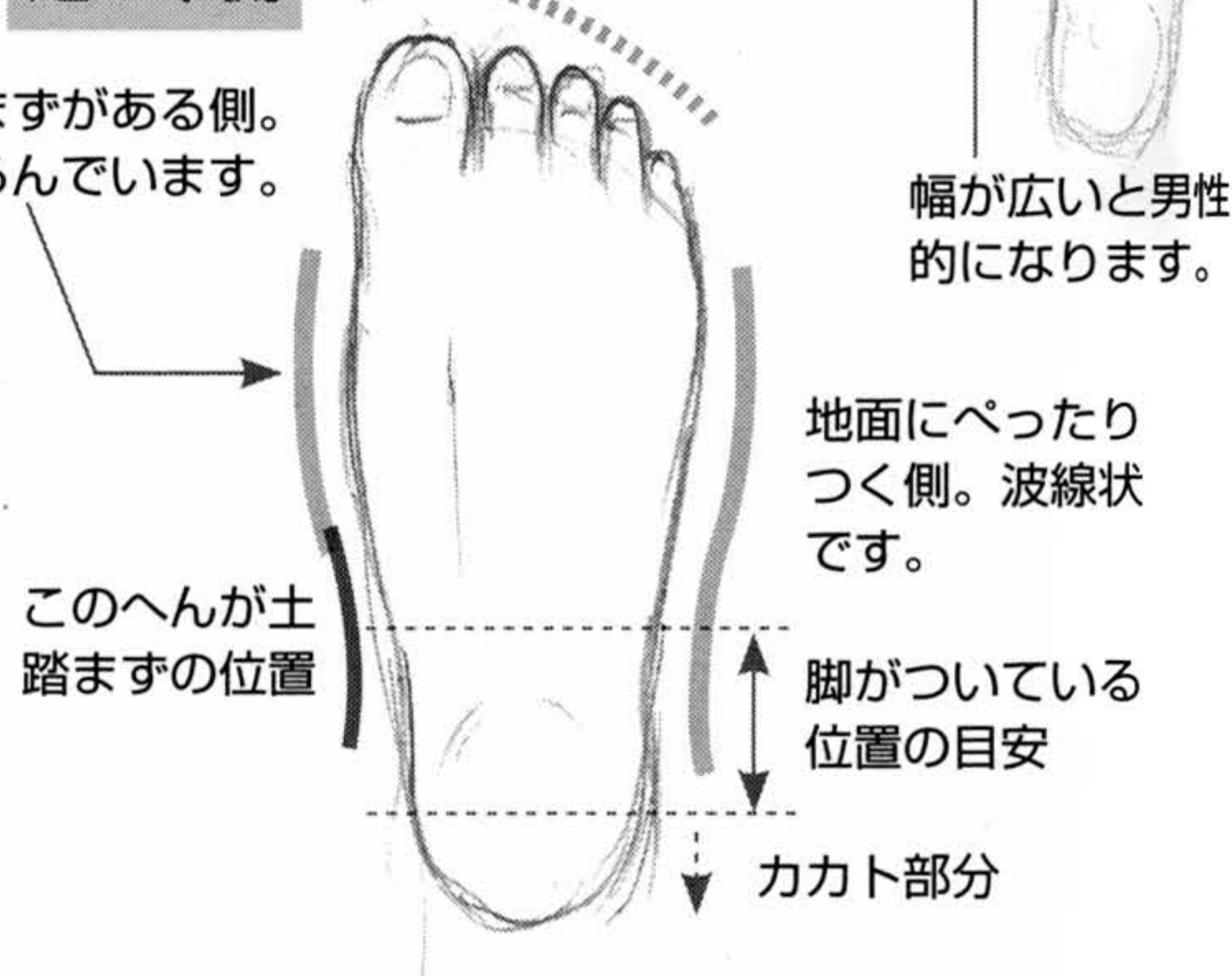
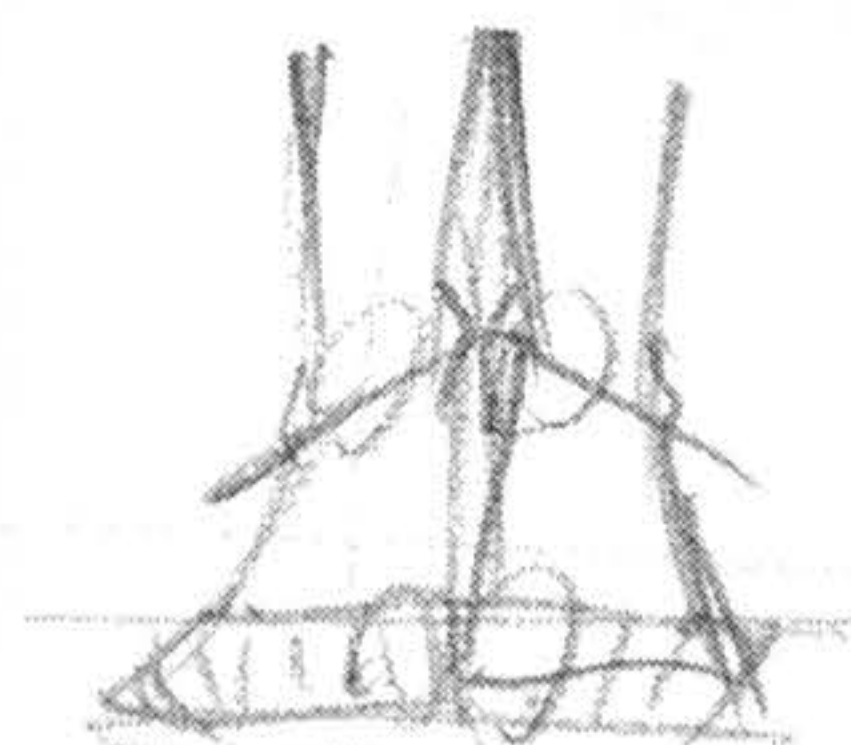
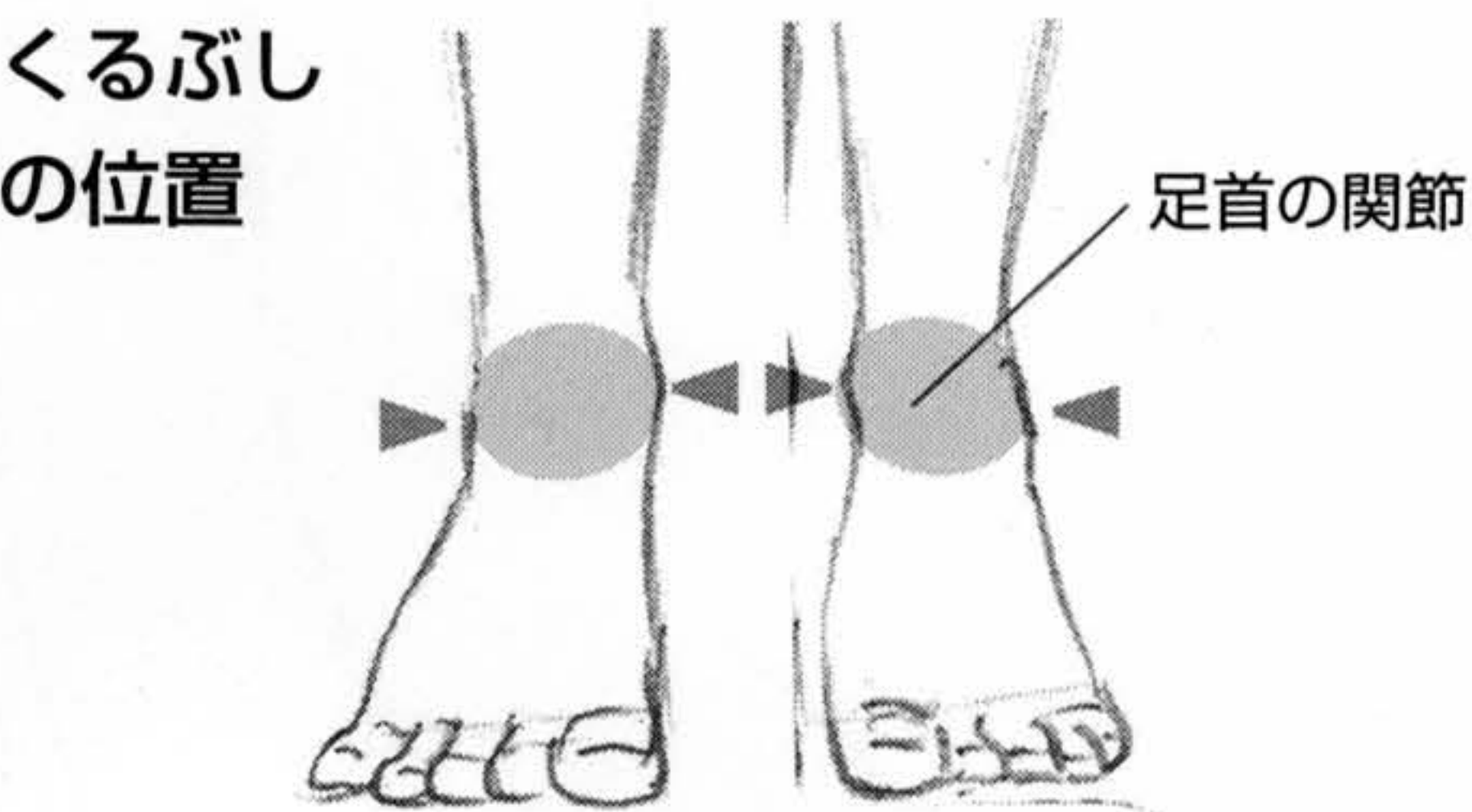
足の裏側

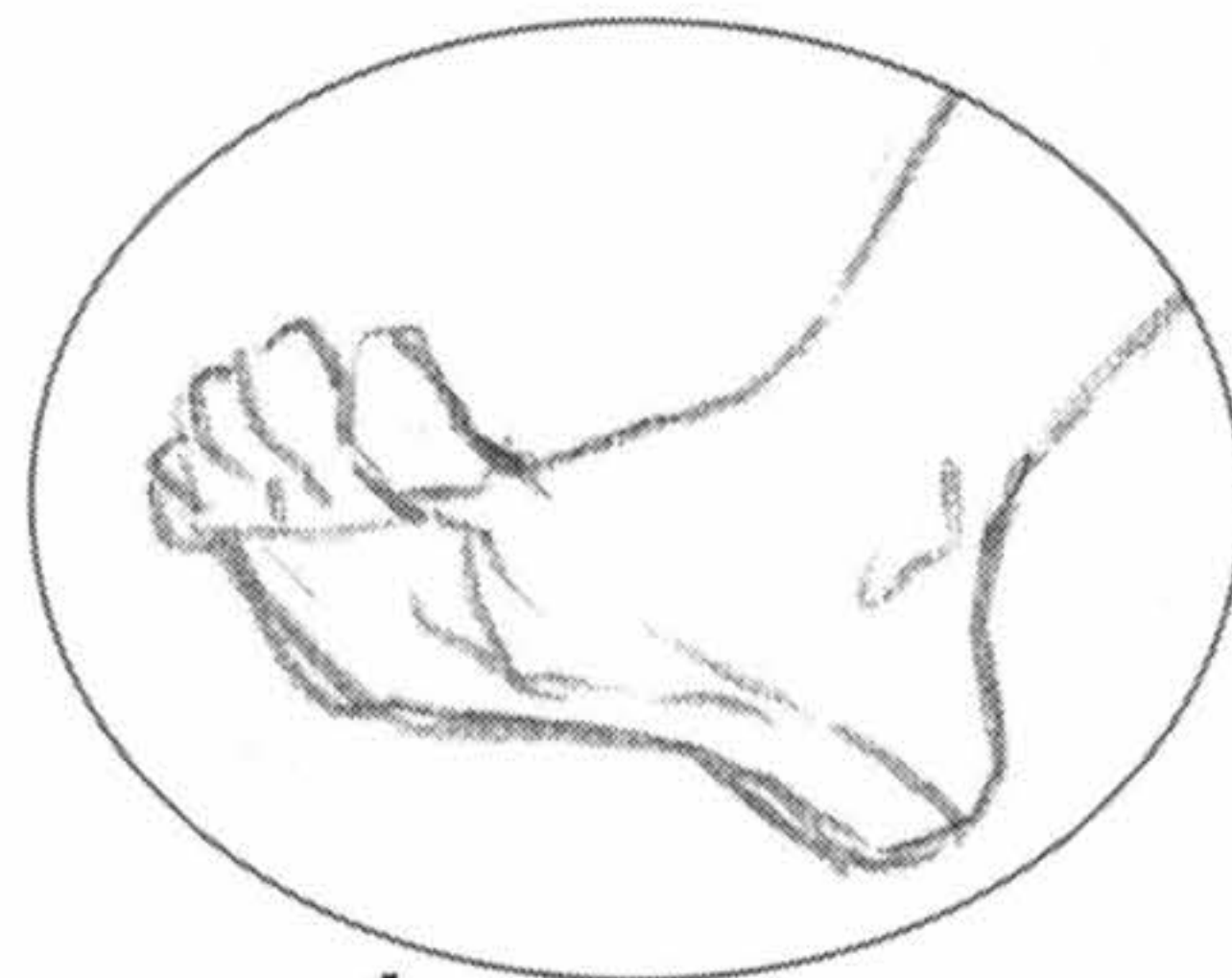
前足底
土踏まず
カカト
小指側は弓なりです。
前半分と後ろ半分を大小の○でとらえましょう。
指のつけ根を曲線で取りましょう。
幅が広いと男性的になります。

外側（小指側）

小指側のくるぶしの位置は、親指側よりも下です。
外側のくるぶしの位置は低いです。
小指の位置は親指よりも後ろです。
ぺったり地面につきます。

足の甲側

土踏まずがある側。ふくらんでいます。
地面にぺったりつく側。波線状です。
このへんが土踏まずの位置
脚がついている位置の目安
カカト部分

くるぶしの位置

足首の関節
くるぶしを描き込む時は、内側が高くなっているので、ハの字状にアタリをとります。
アタリ、デッサンの段階で、くるぶしの位置は足首やカカトの目安になります。
完成段階での省略はOKです。

いろいろなポーズの足

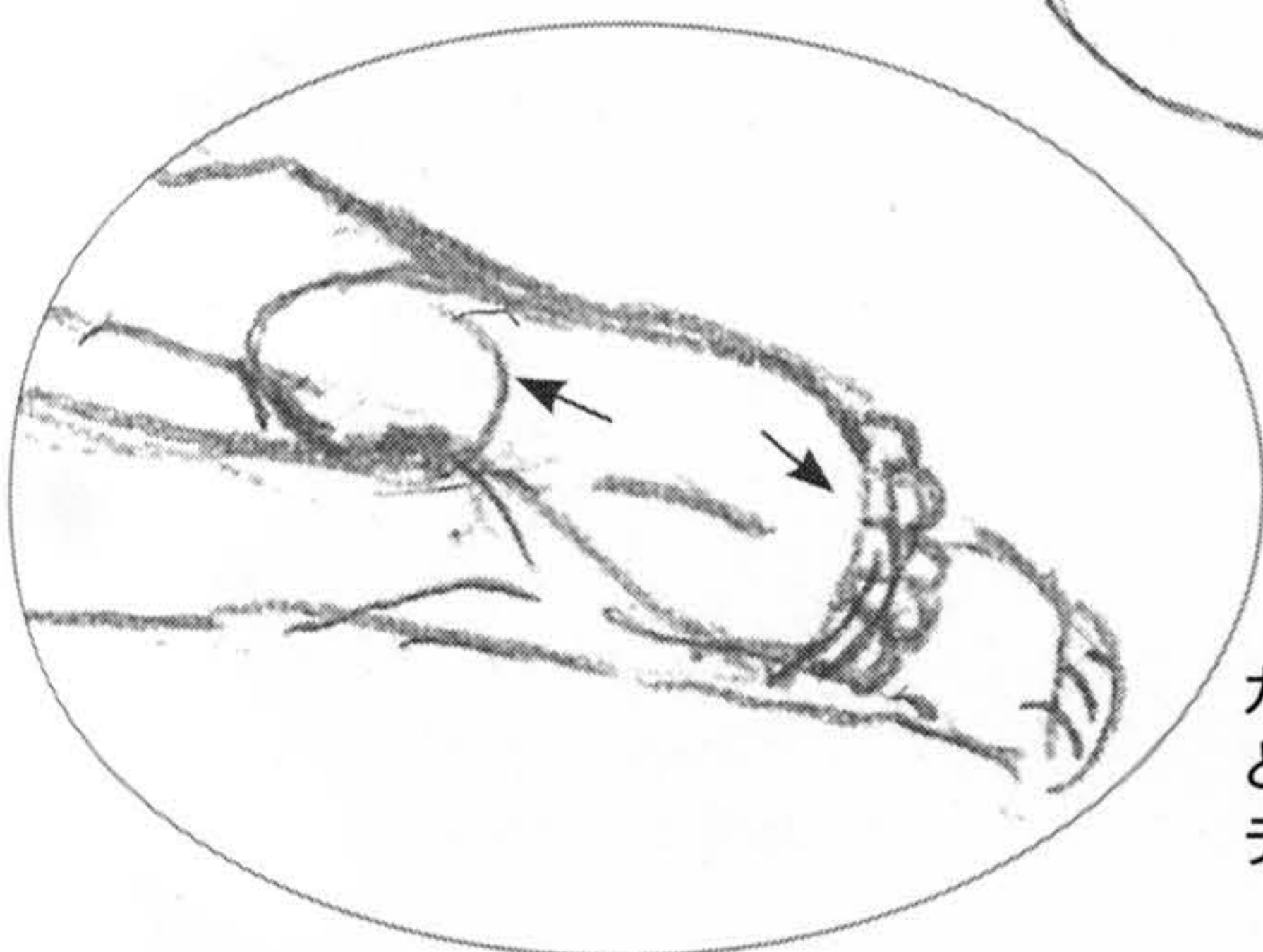
大づかみな形をとって描きましょう。

うつぶせポーズの足

片足でもう一方の
足を支える

裏面をとら
えるライン

ヒザを曲げる

脚を伸ばす

側面部をとらえて
描きましょう。

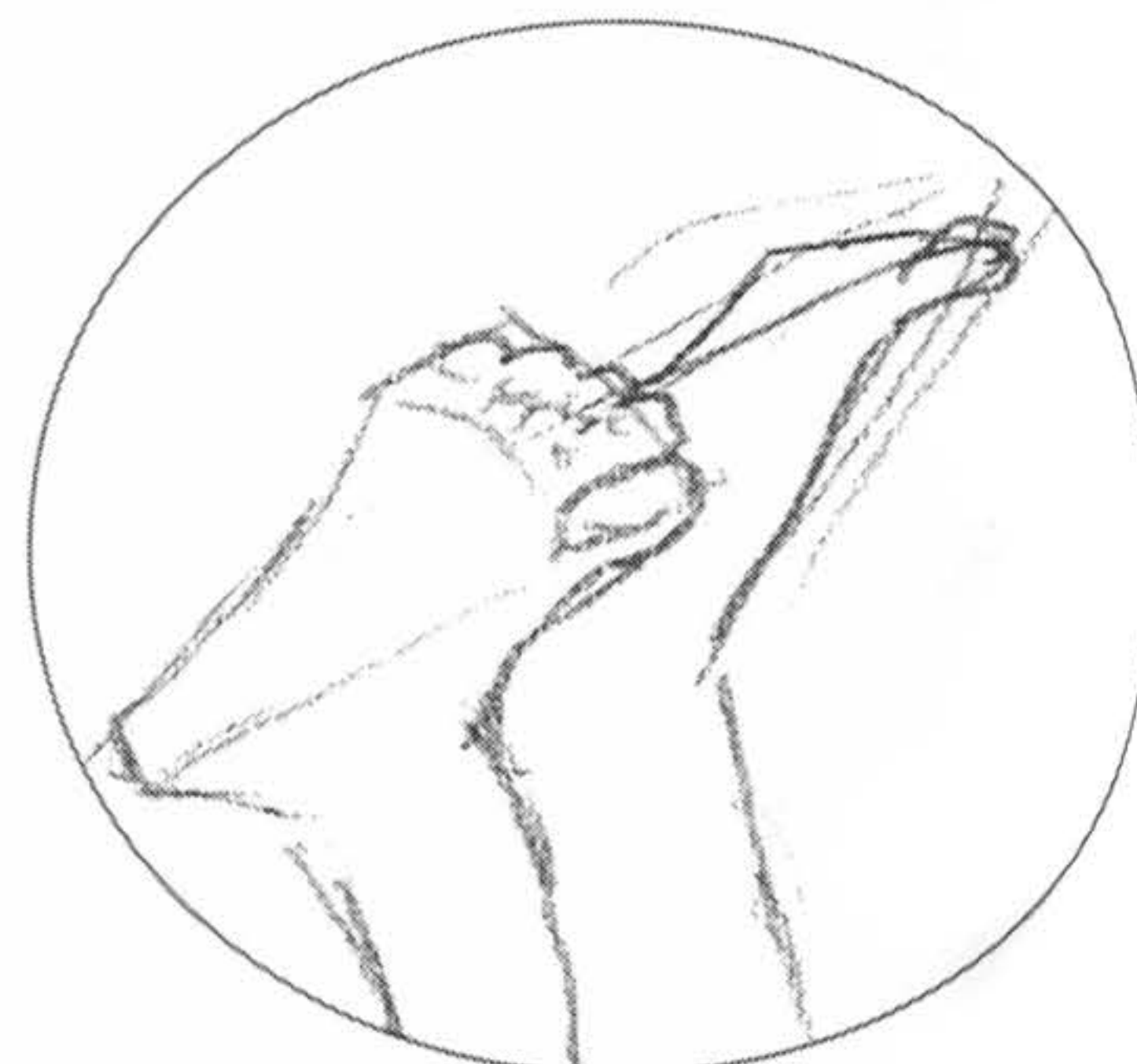
カカトの線や指のつけ根など、
とらえやすい形をとりながら
デッサンします。

● 脚を組む

つま先やカカト、足首をとらえるアタリの線に注目しましょう。

正面側（ナナメ向き）

アタリ

裏面を決めるライン

横・ややフカン

単純化してデッサン。直線を主体に用いて形をとっています。見え方に応じて、とらえやすいように形をとりましょう。

ナナメ後ろ・ややフカン

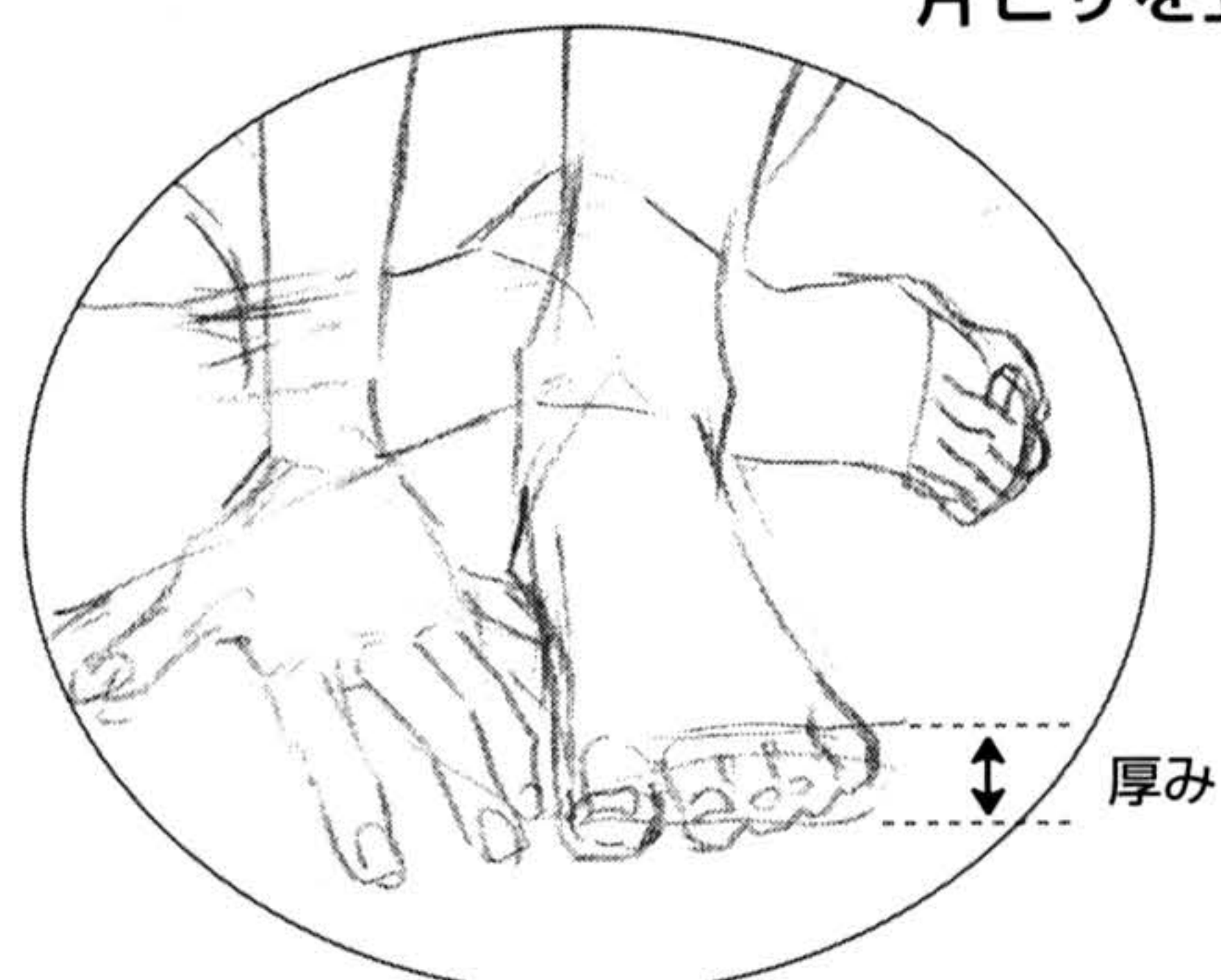
つま先のシルエットを曲線でとります。

座ったポーズの足

両足をクロスして座る

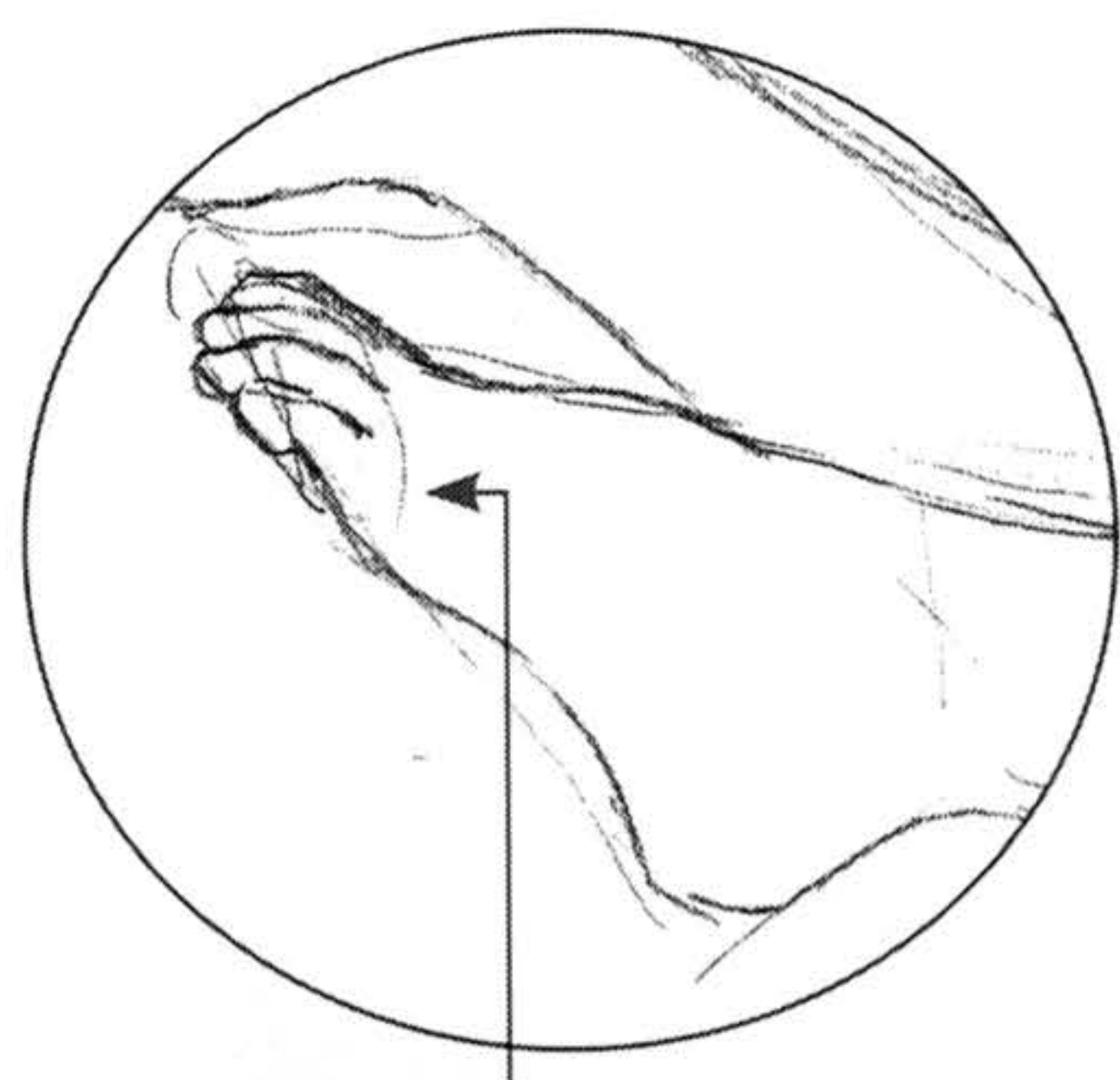
指と足の底をとらえましょう。

片ヒザを立てて座る

厚み

指のつけ根やアシ先の位置だけでなく、同時に指のつけ根の厚みもとらえて描きます。

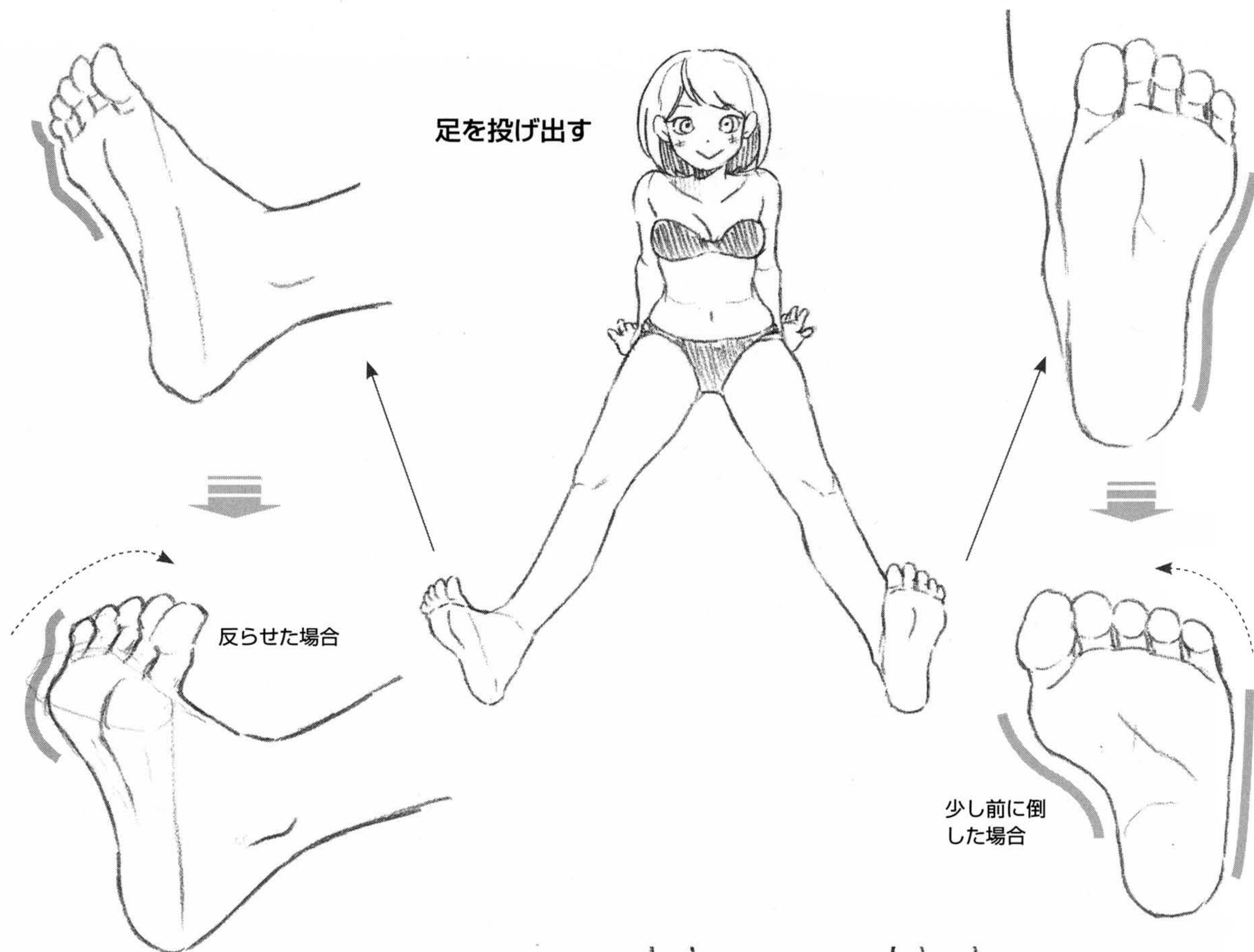
手と足はほぼ同じ大きさです。

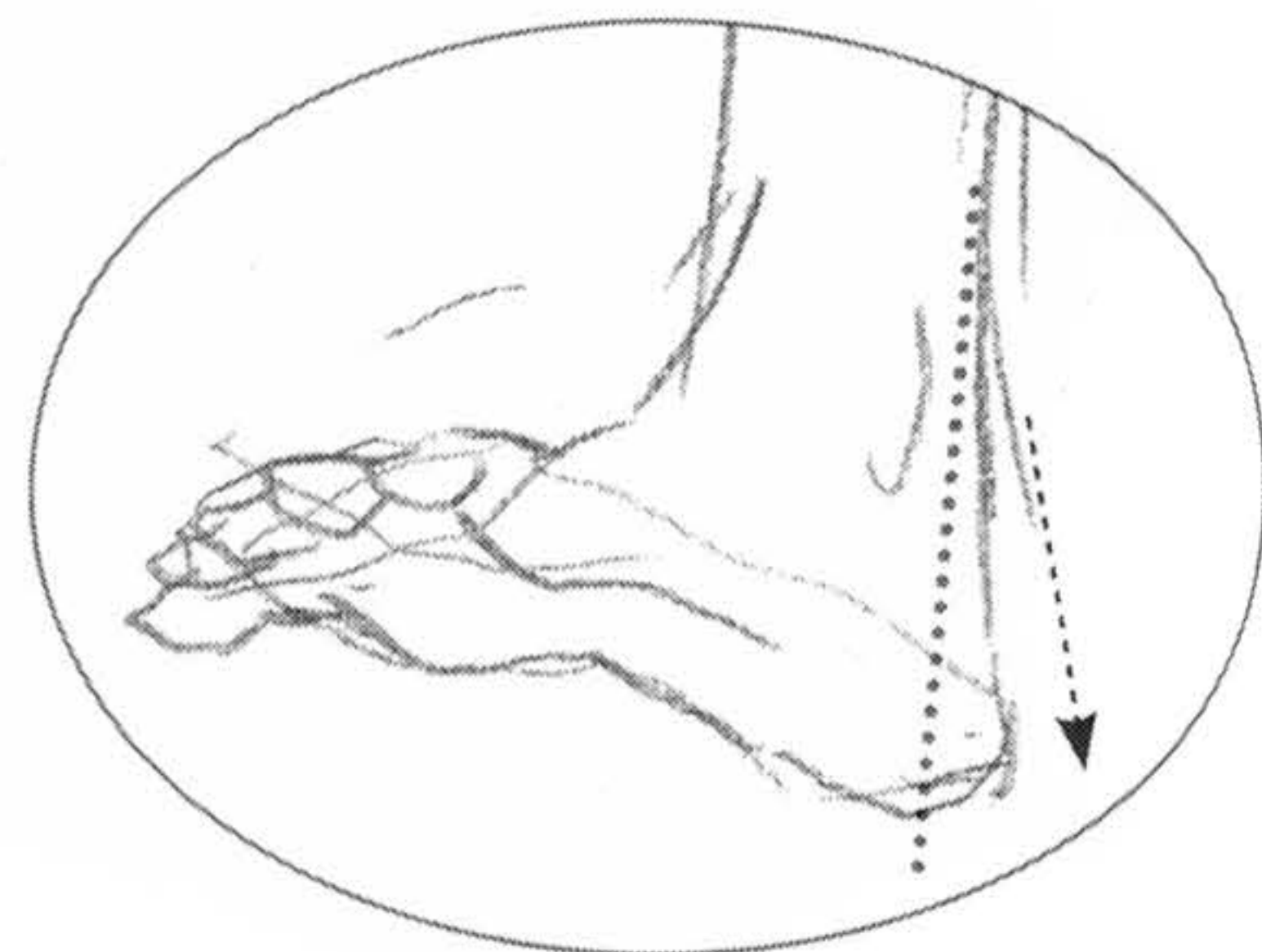
美しい甲の曲線が現れます。

足の側面を見せる

指のつけ根をとらえます。

足を投げ出す

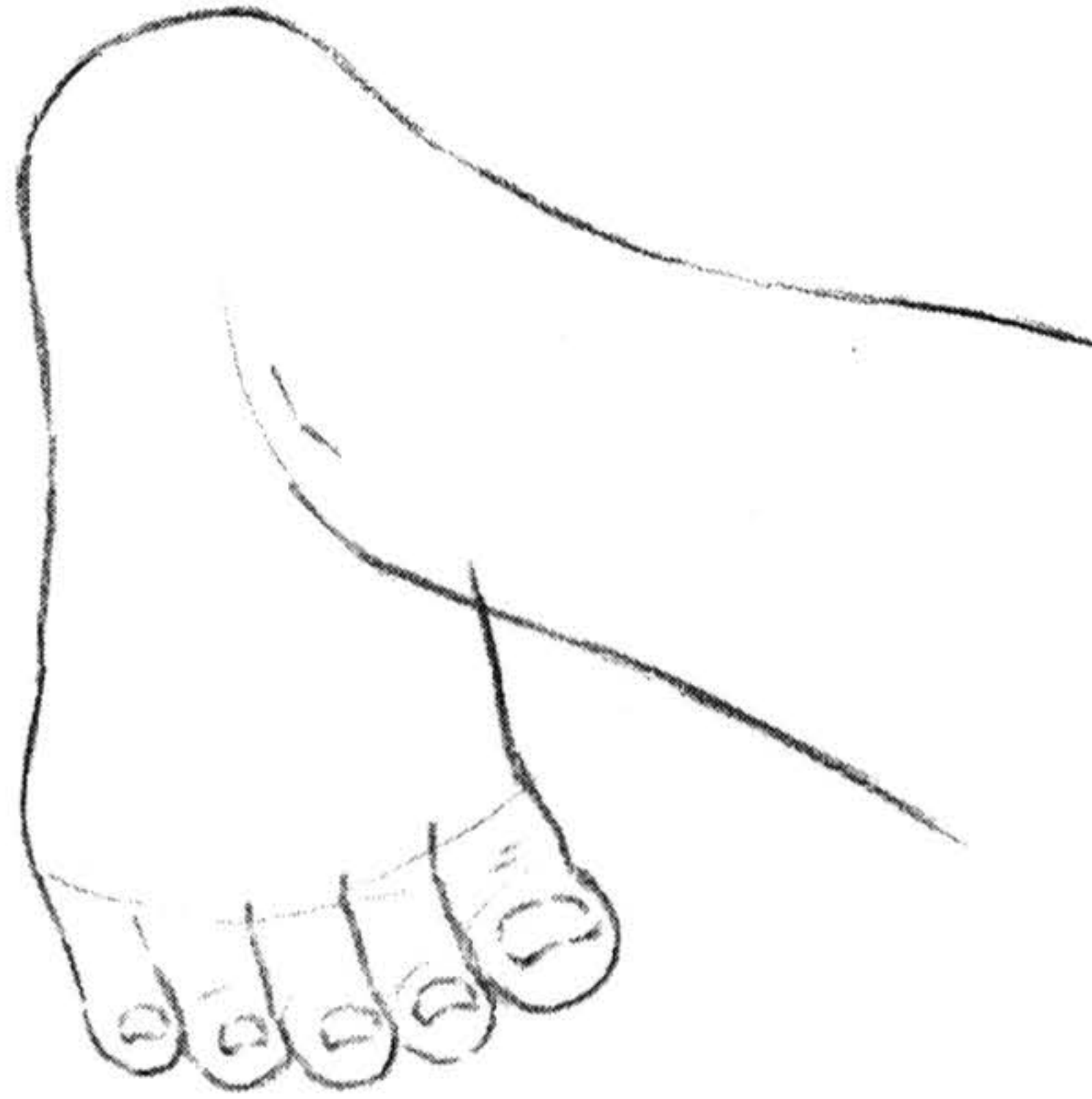
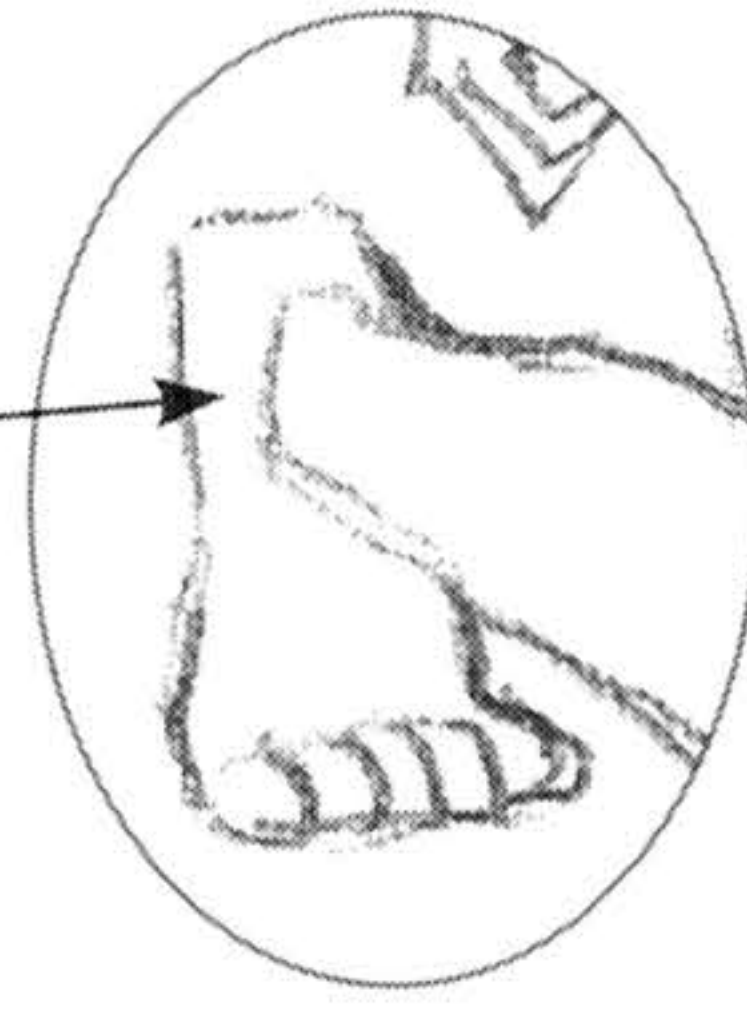
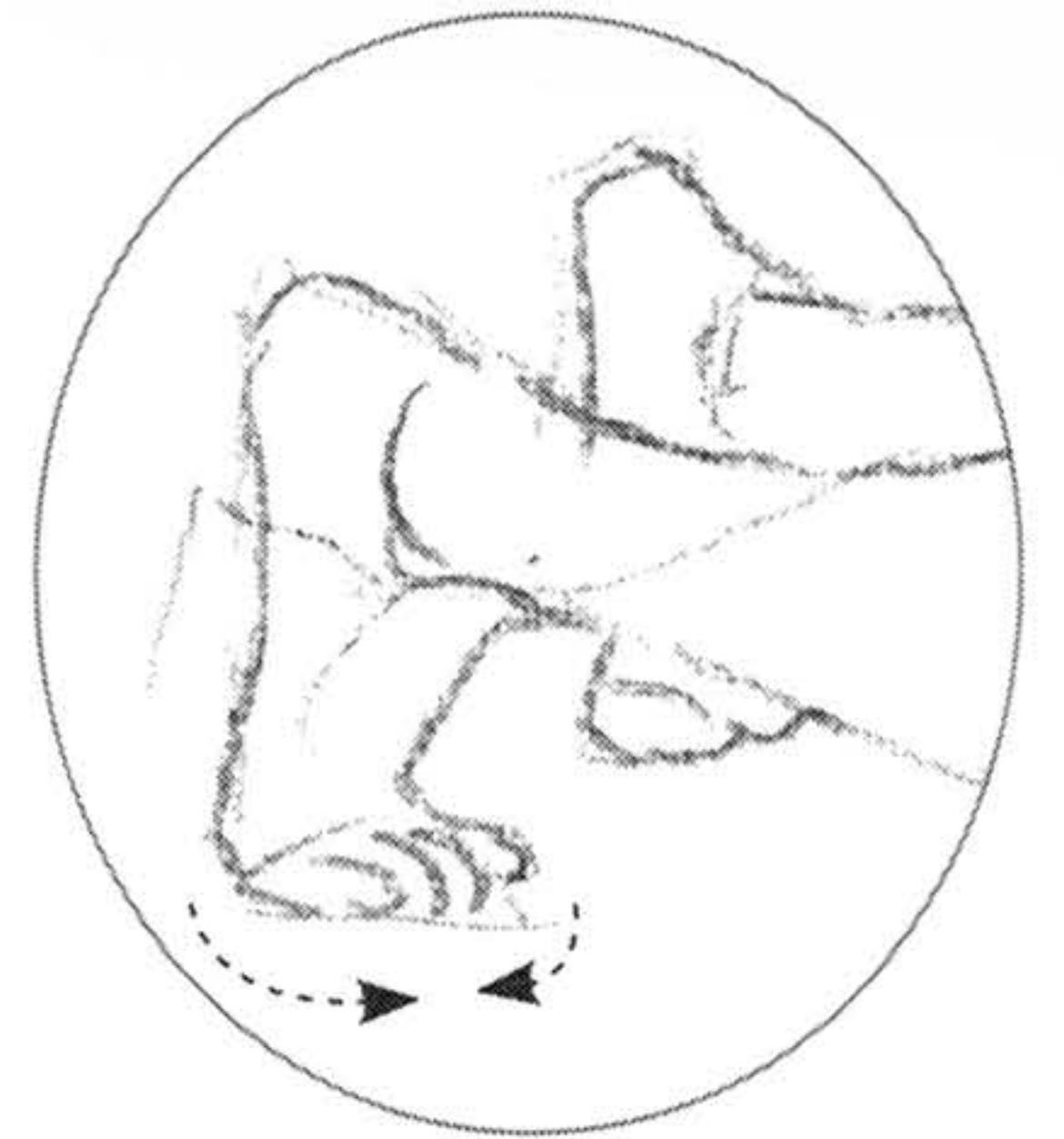
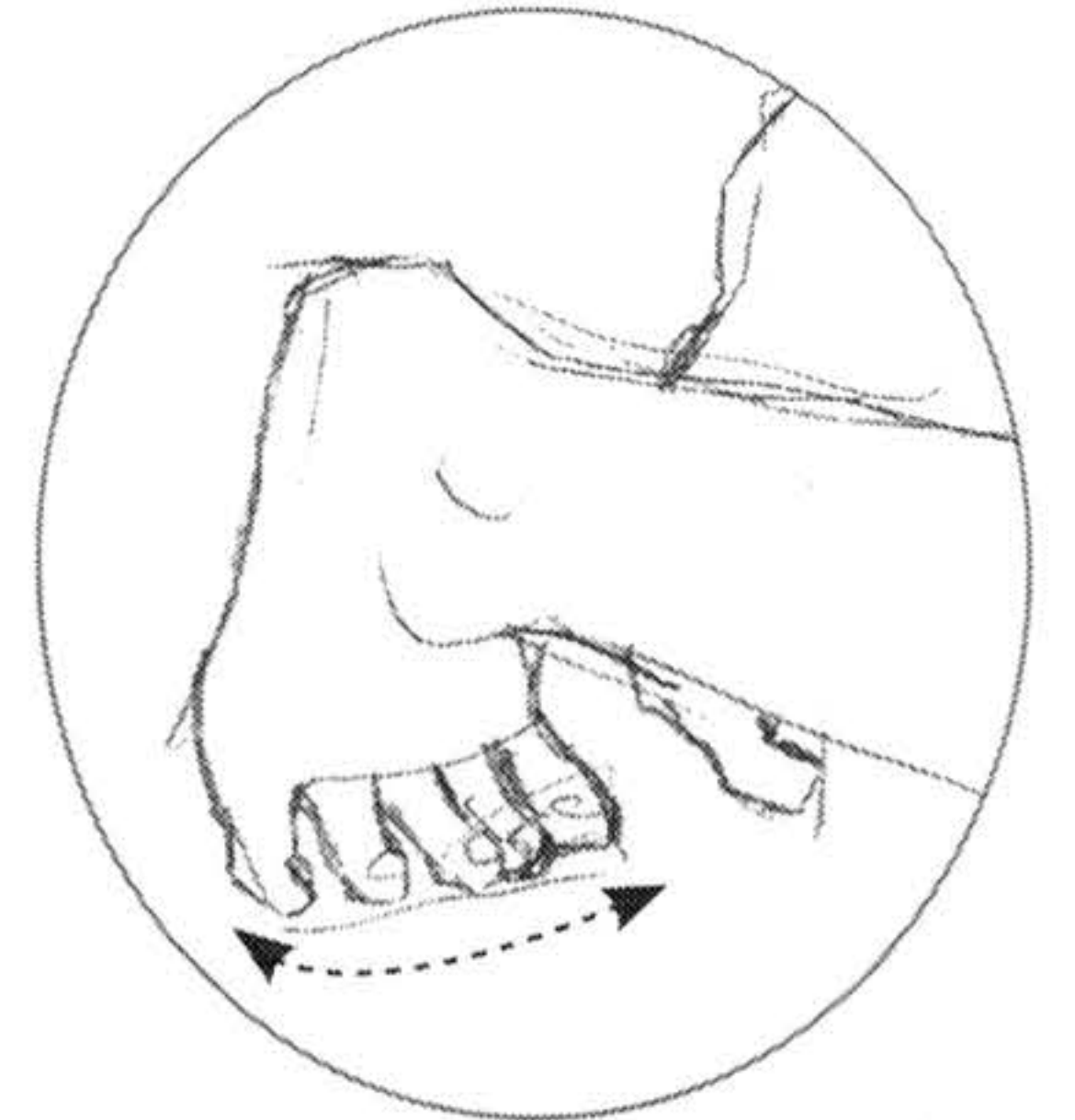
反らせた場合

少し前に倒した場合

つま先を内側にひねる

角形にアタリをとってデッサンしています。

カカトは足首より後ろに突き出しているものなので、足首からのラインをナナメにとっています。

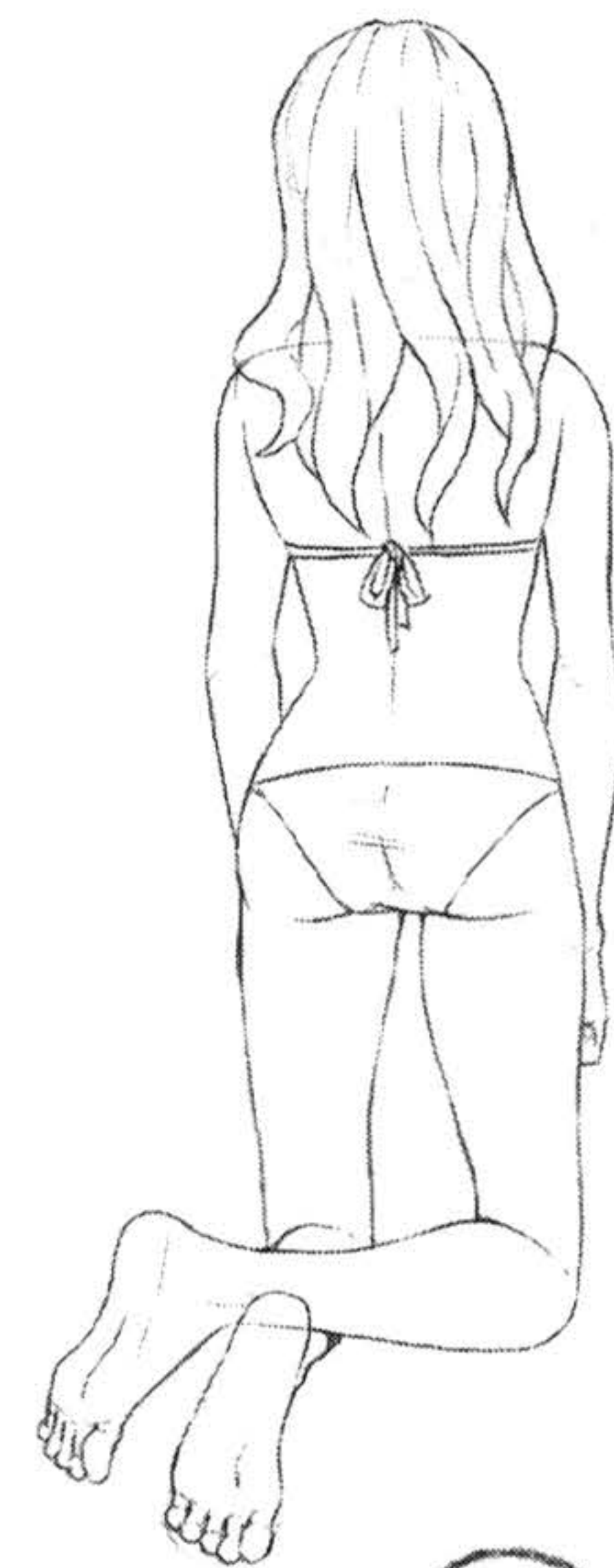
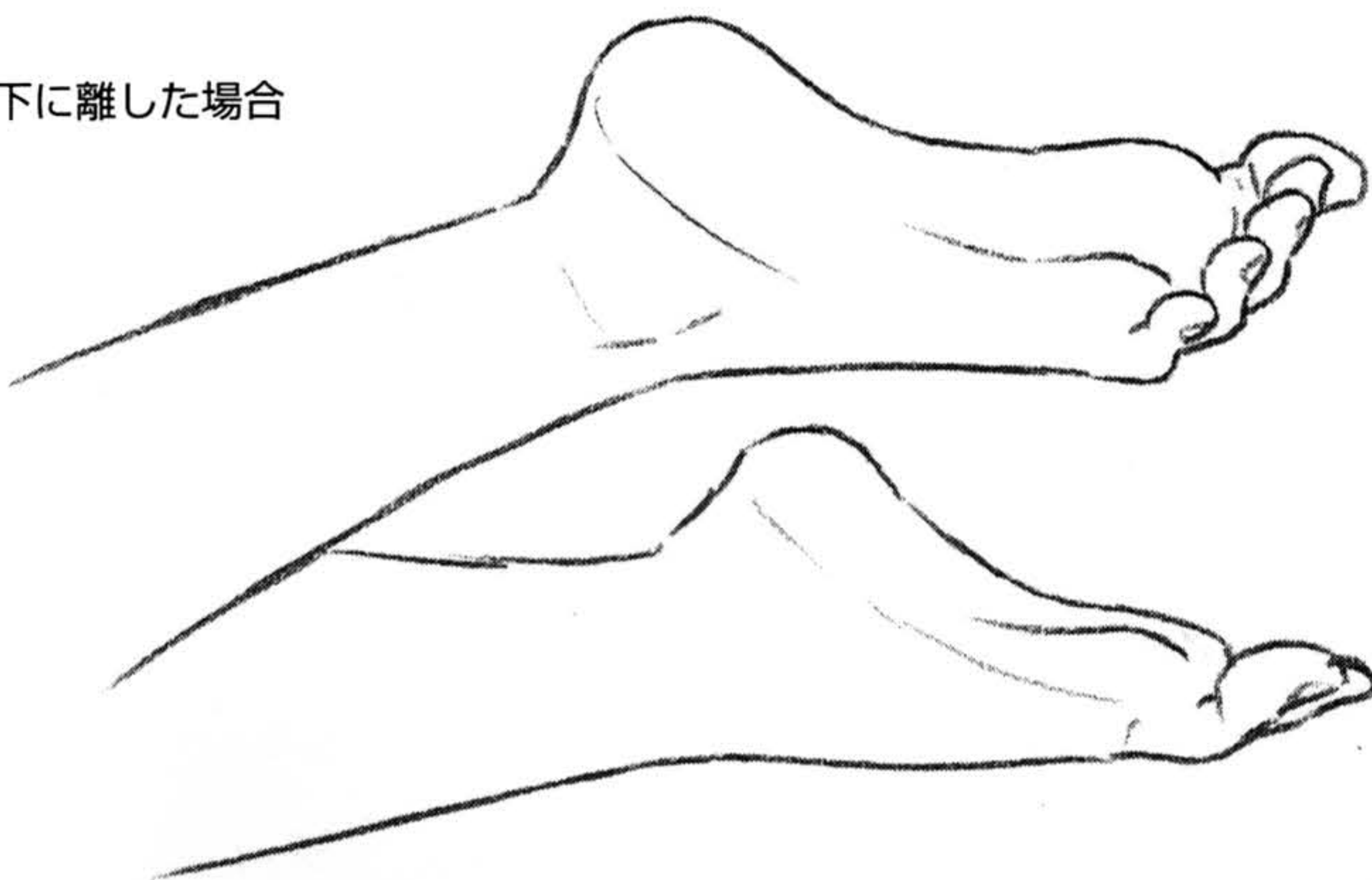
ヒザ立ちポーズの足

やややナナメ向き

足と脚のつなぎ目をとらえます。

ナナメ向き

足の指をそろえた場合

足の指を開いた場合。自然な状態ではこうなっていることが多いですが、作画ではそろえて描きましょう。

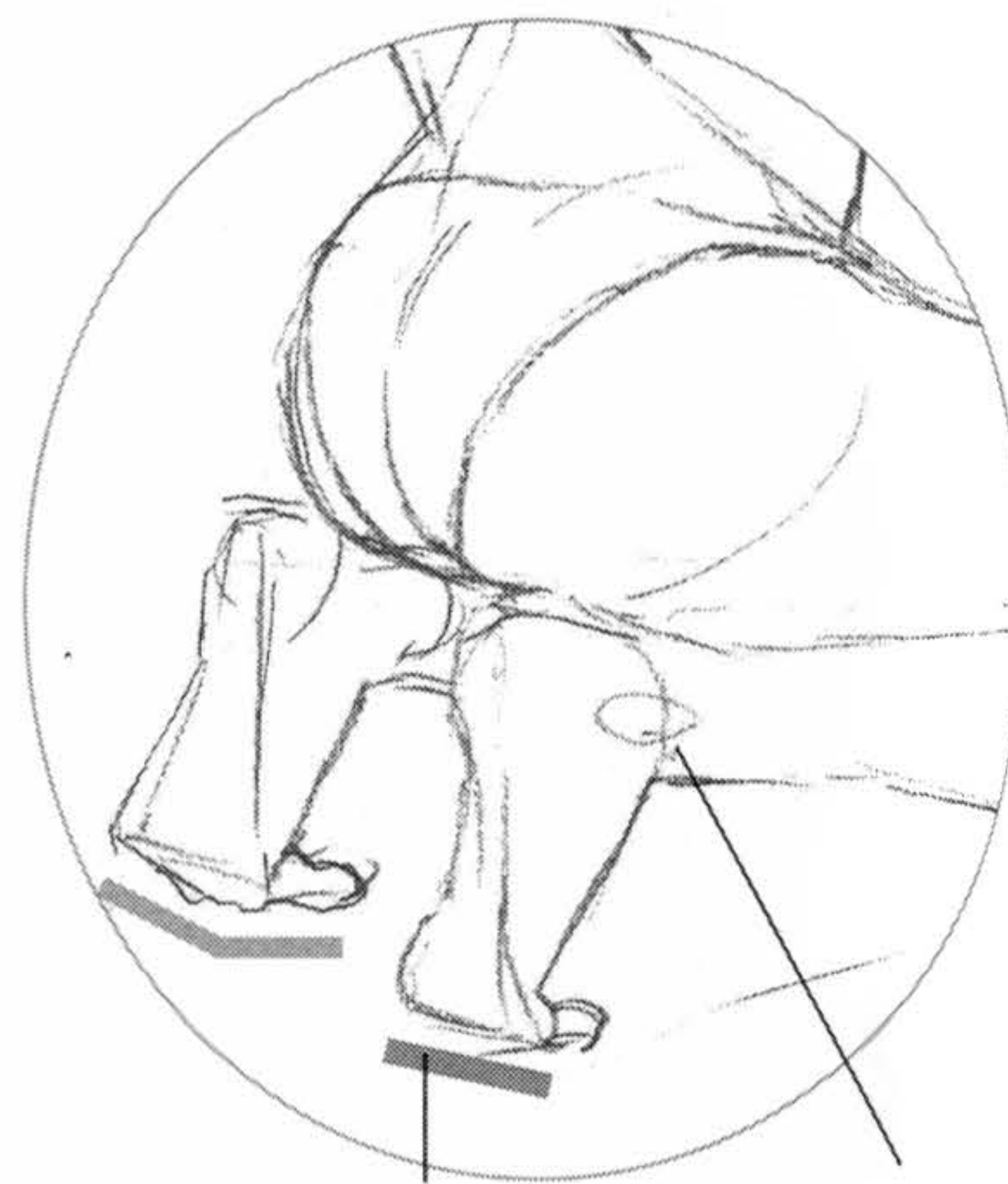
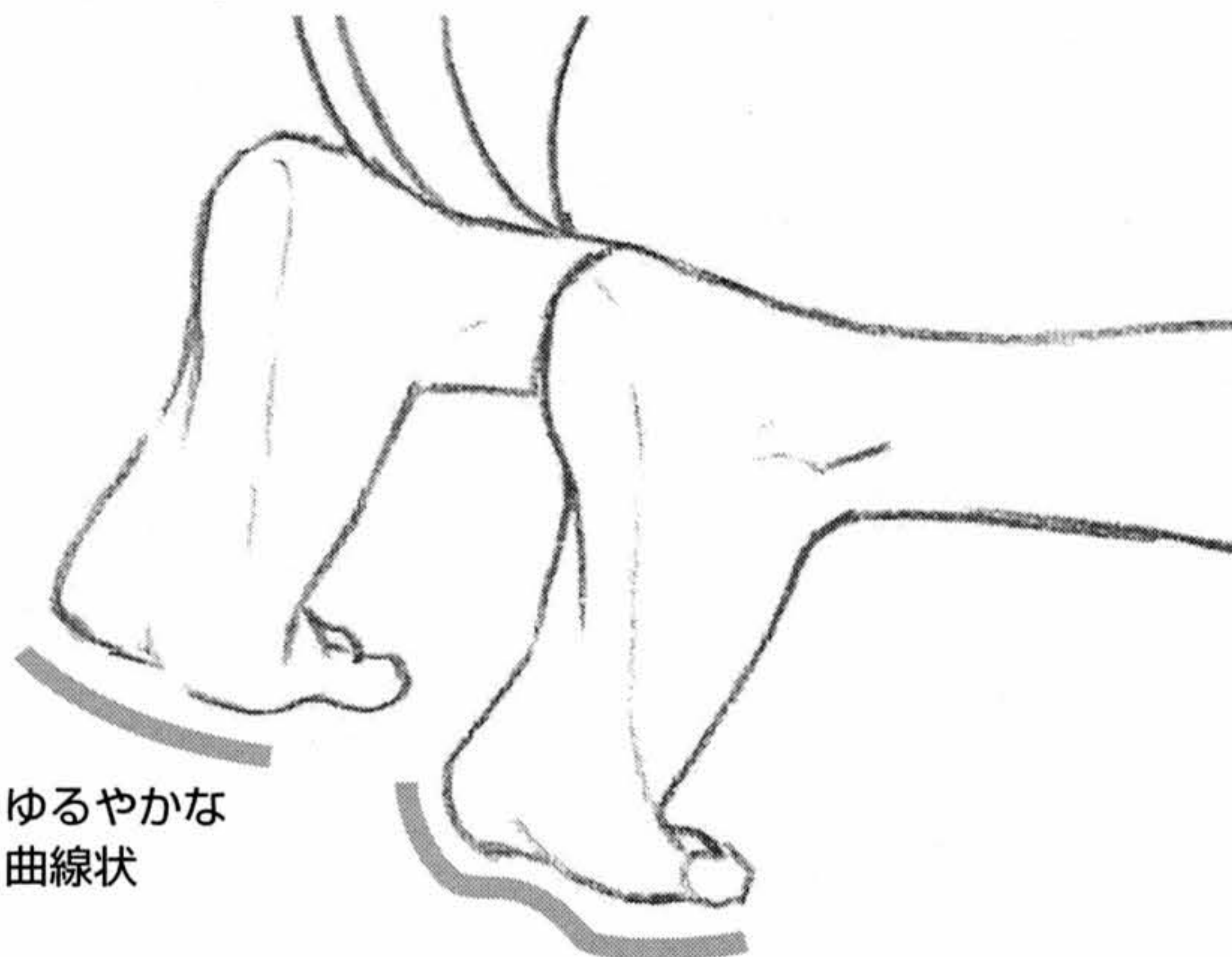
ナナメ後ろ

後ろ

カカトを離した場合

上下に離した場合

座ったポーズ・後ろ姿の足

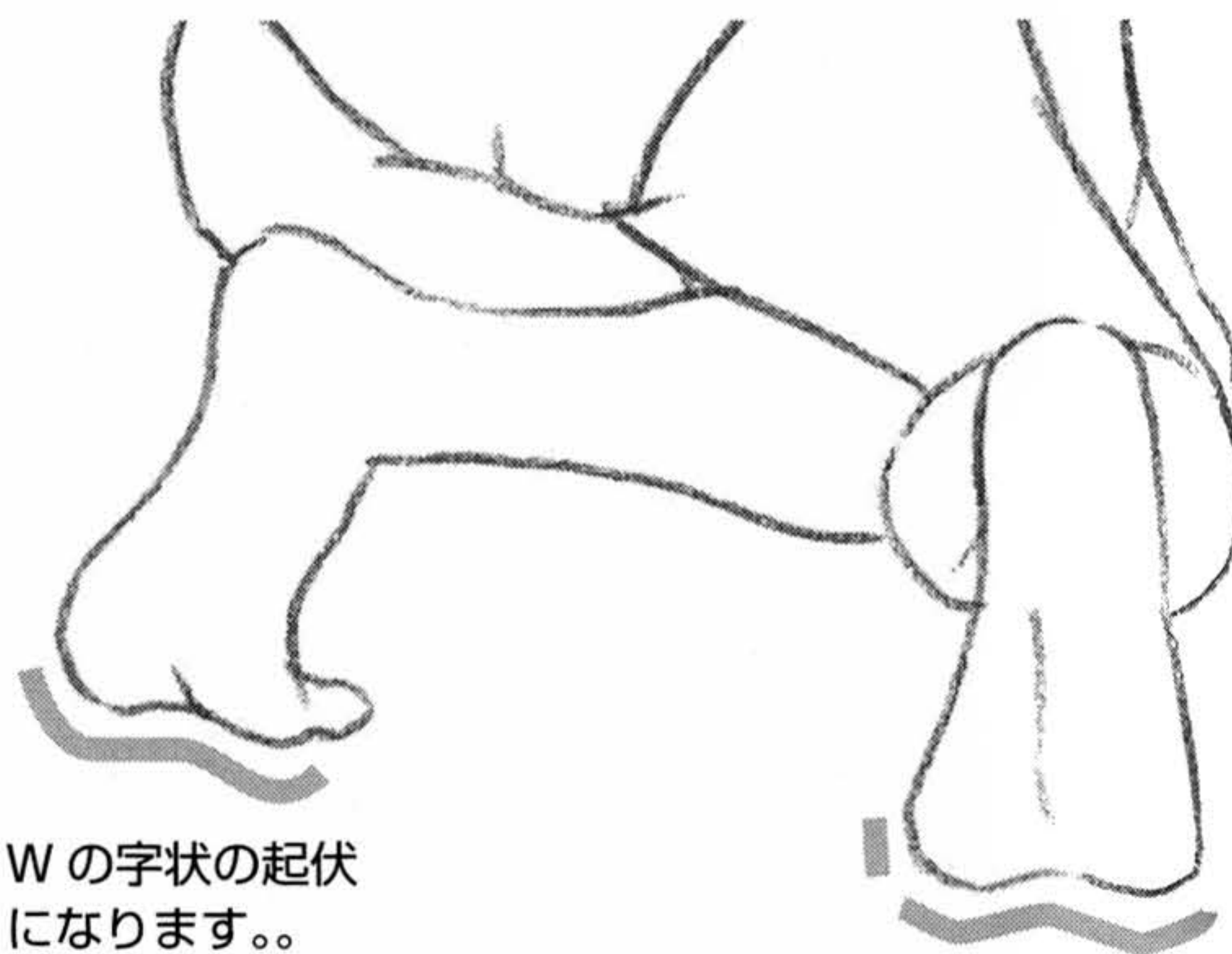
カカトにお尻を乗せる

ゆるやかな
曲線状

Wの字状の起伏

アタリは直線的に
とらえましょう。

くるぶしの
アタリ

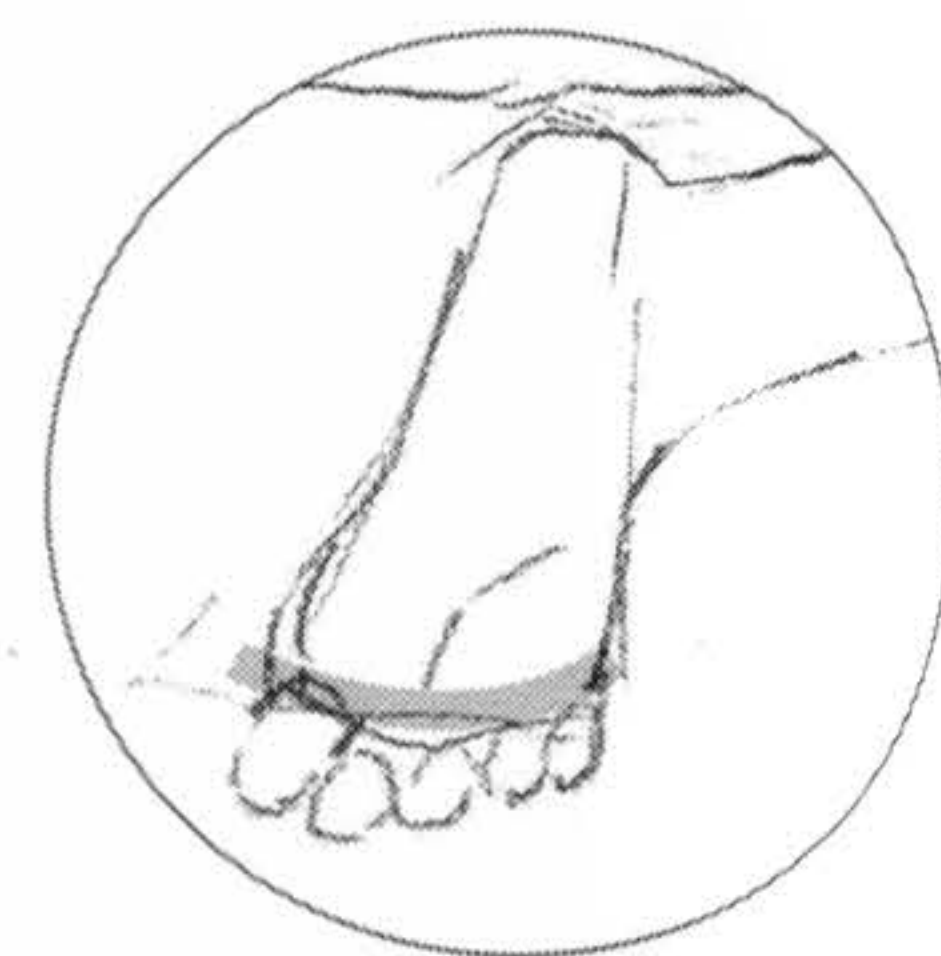
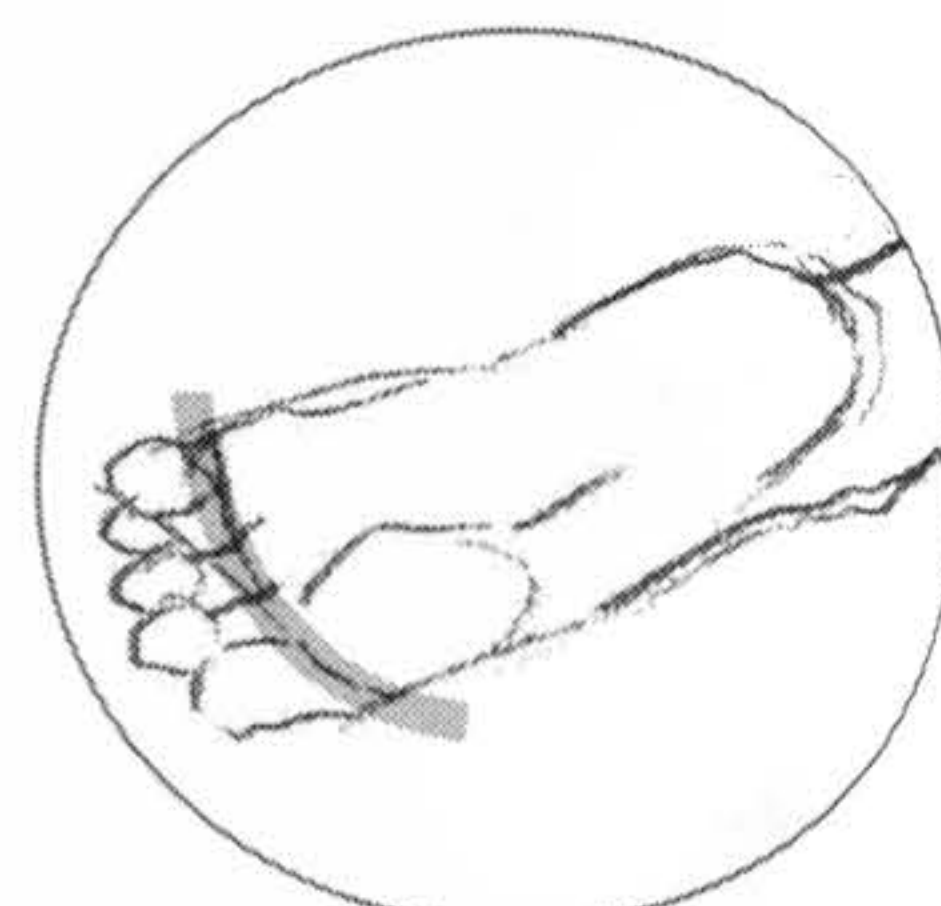
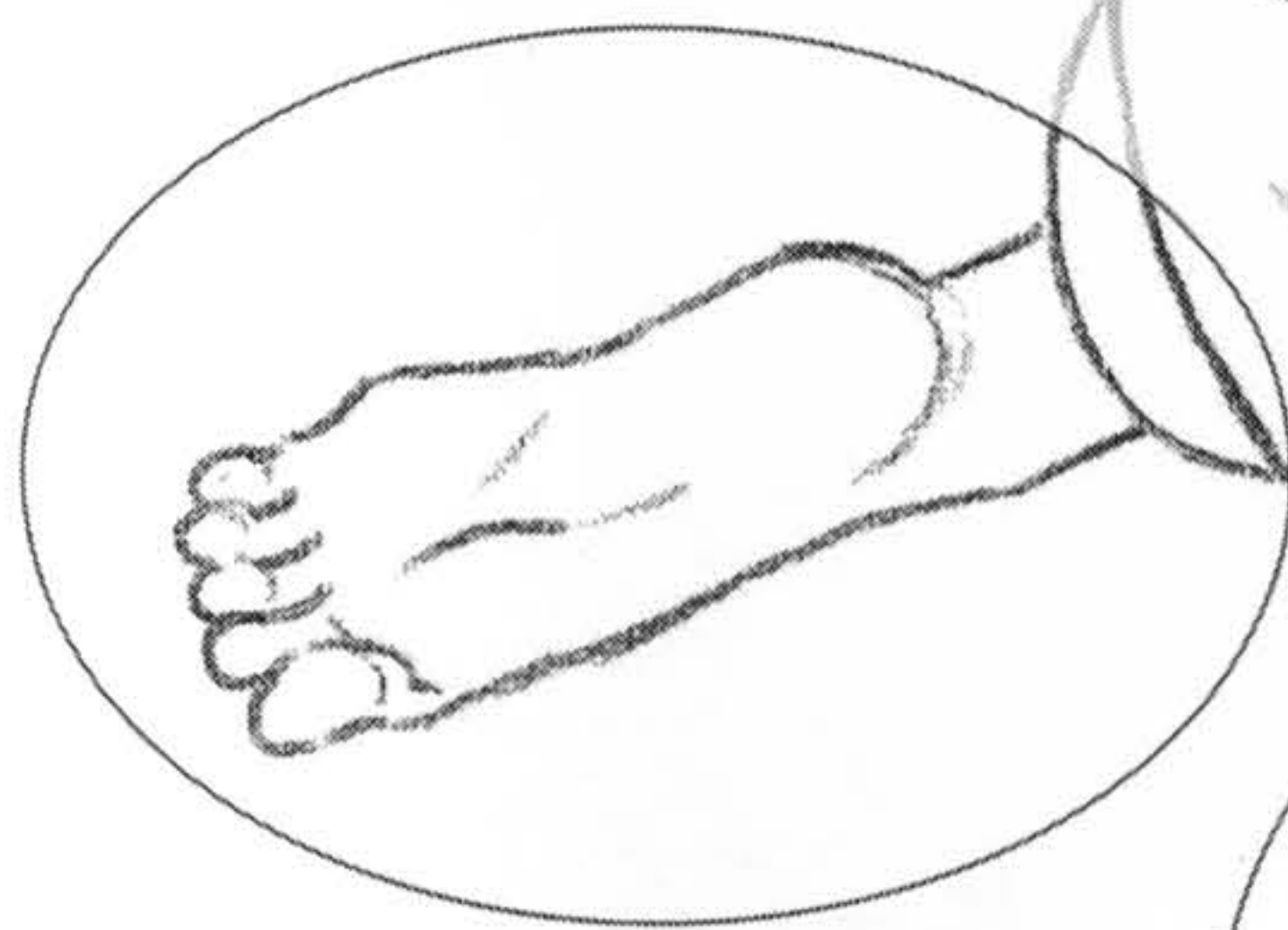
足の位置をずらす

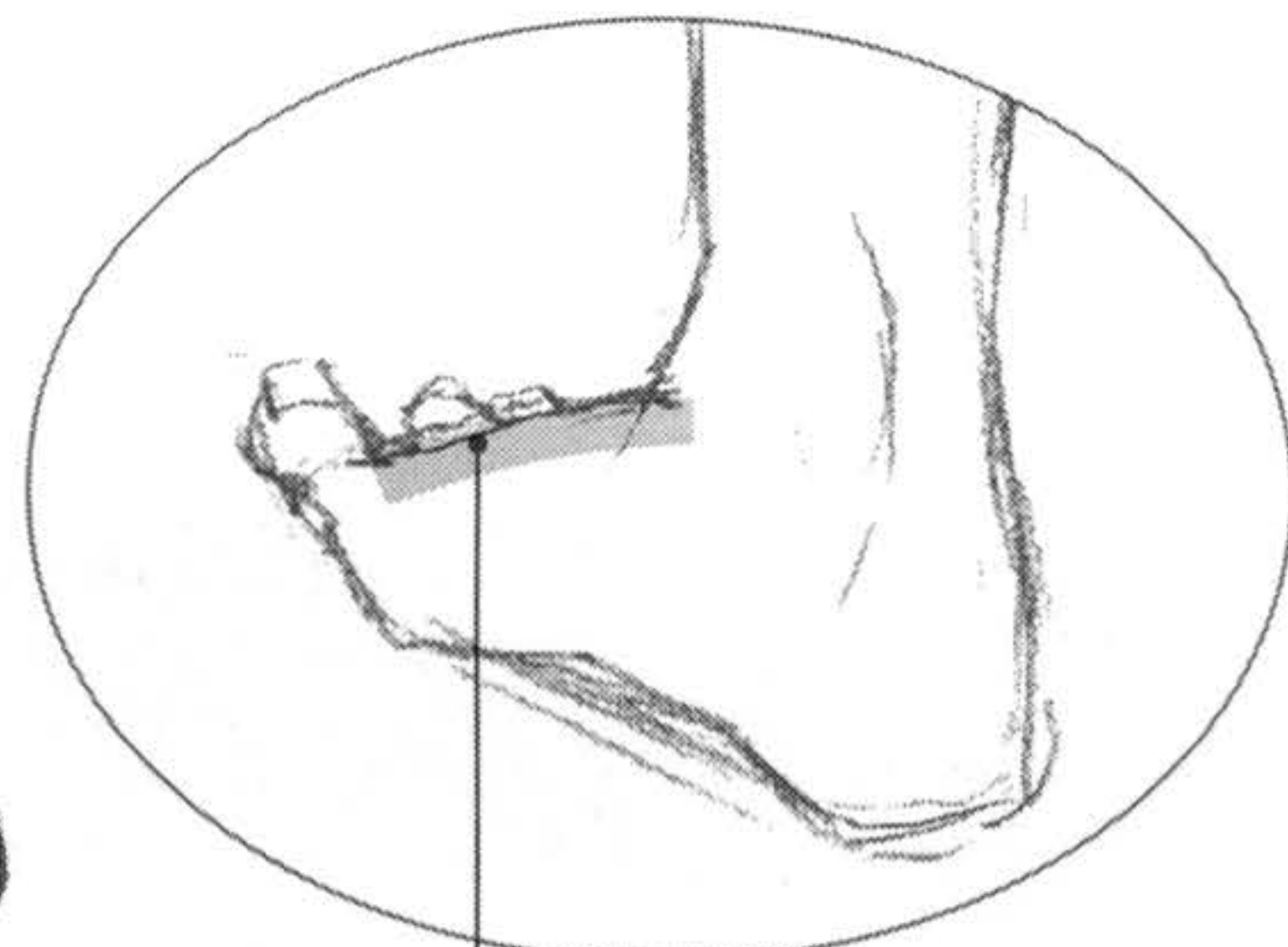
Wの字状の起伏
になります。。

足の裏がまっす
ぐこちらを向い
た状態です。

お尻を浮かせる

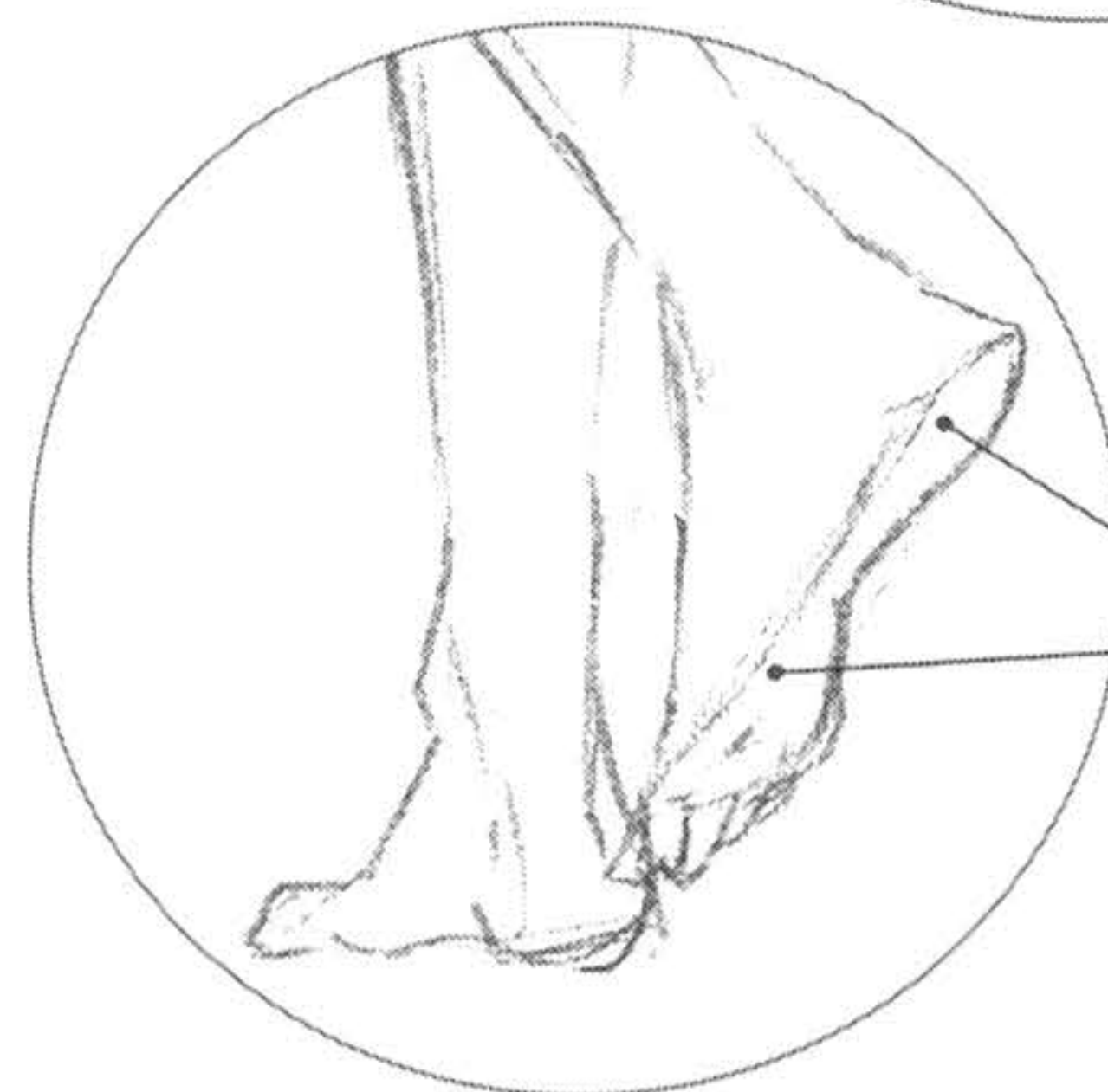
直線状

曲線状

女のコ座り

指のつけ根をとらえましょう。

立ちポーズの足

足の甲のラインをとってから指を描き込みます。

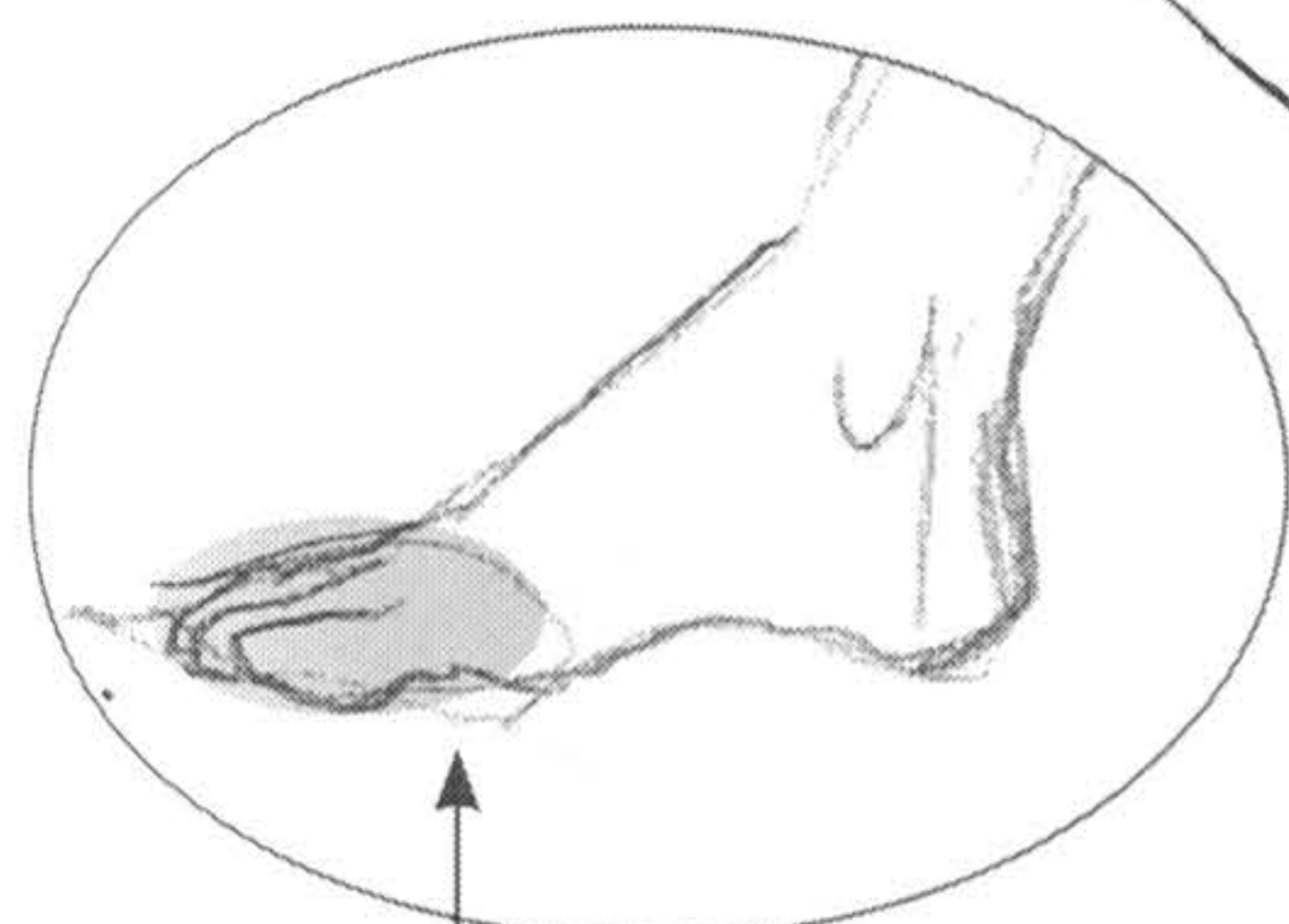
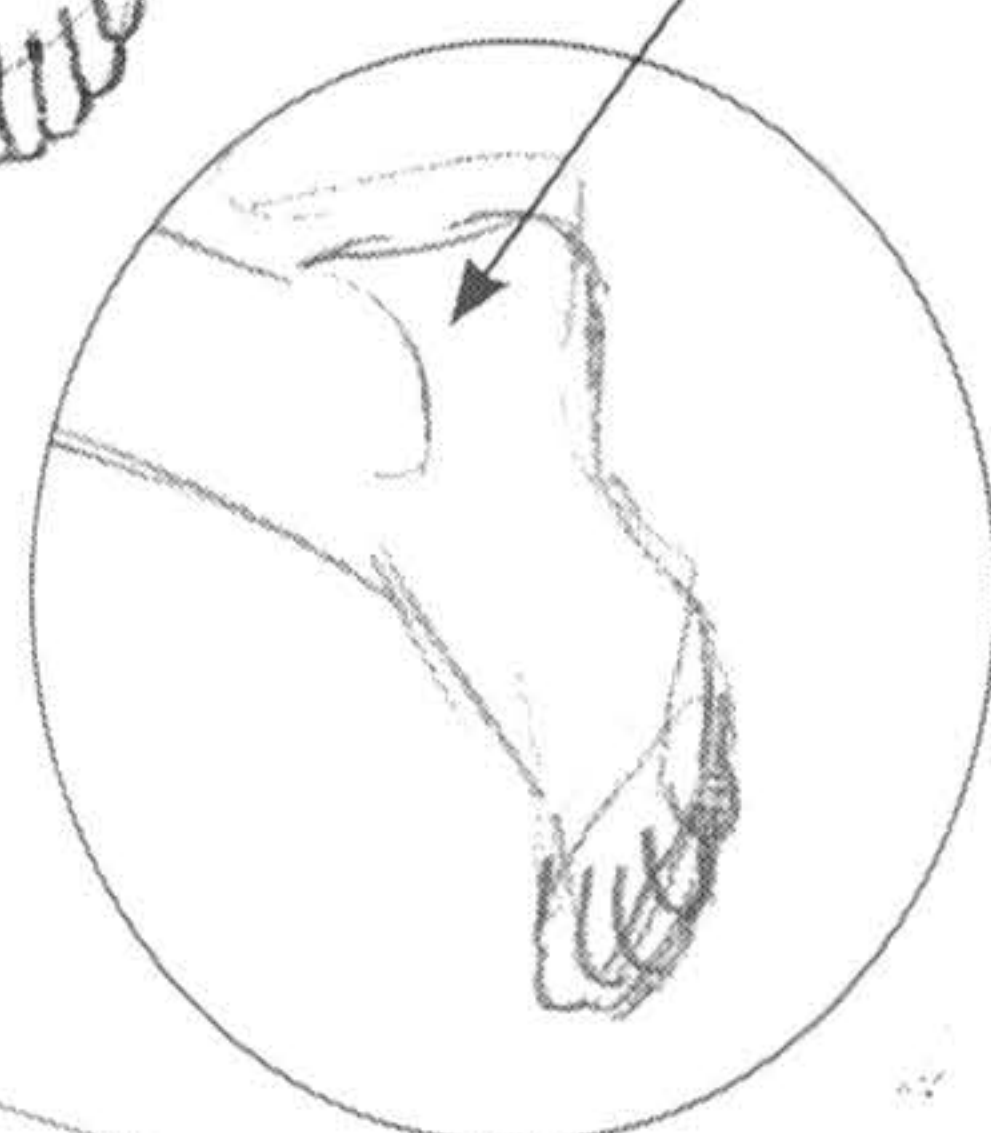
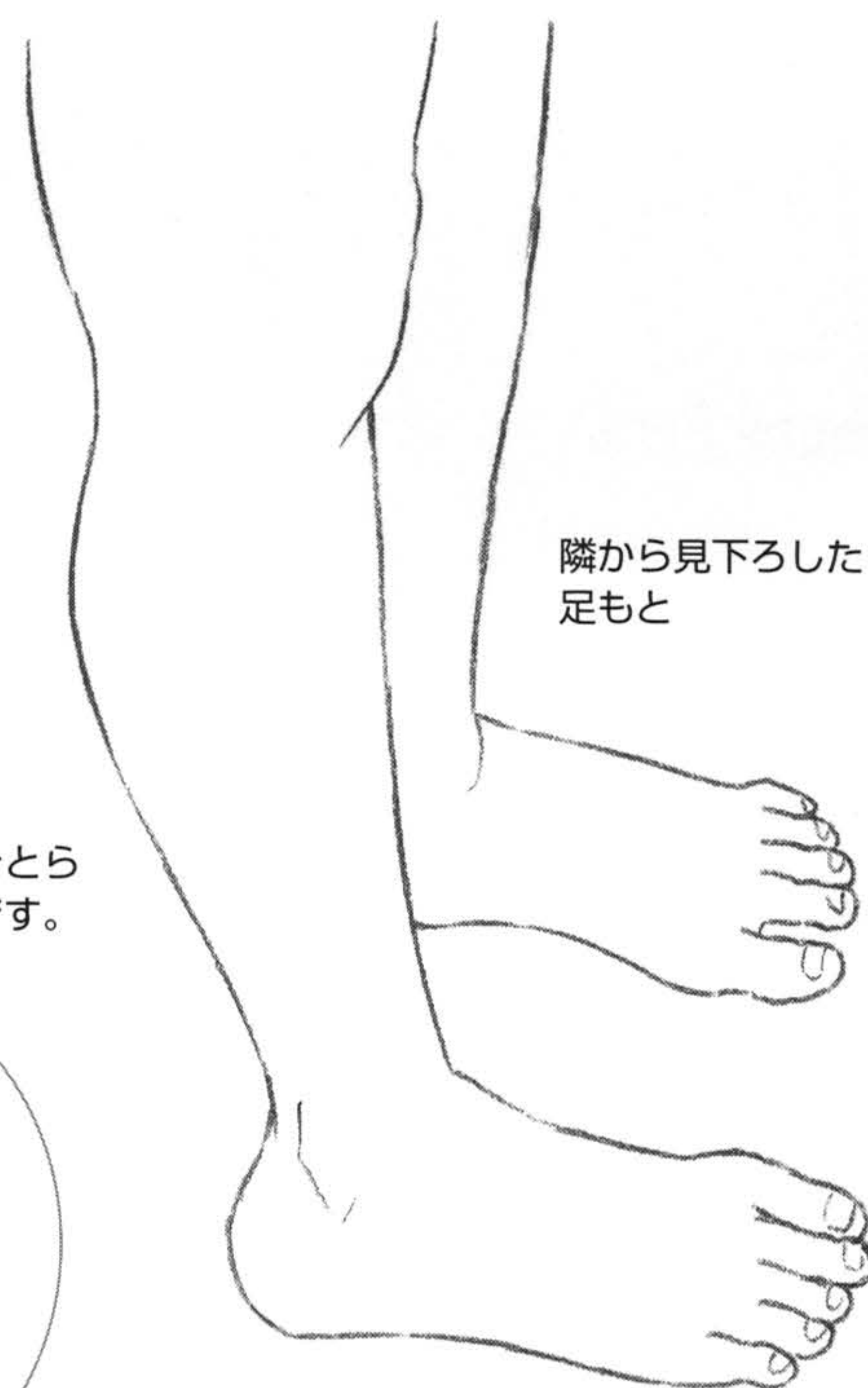
平らにとって、カカトの丸さをつけます。

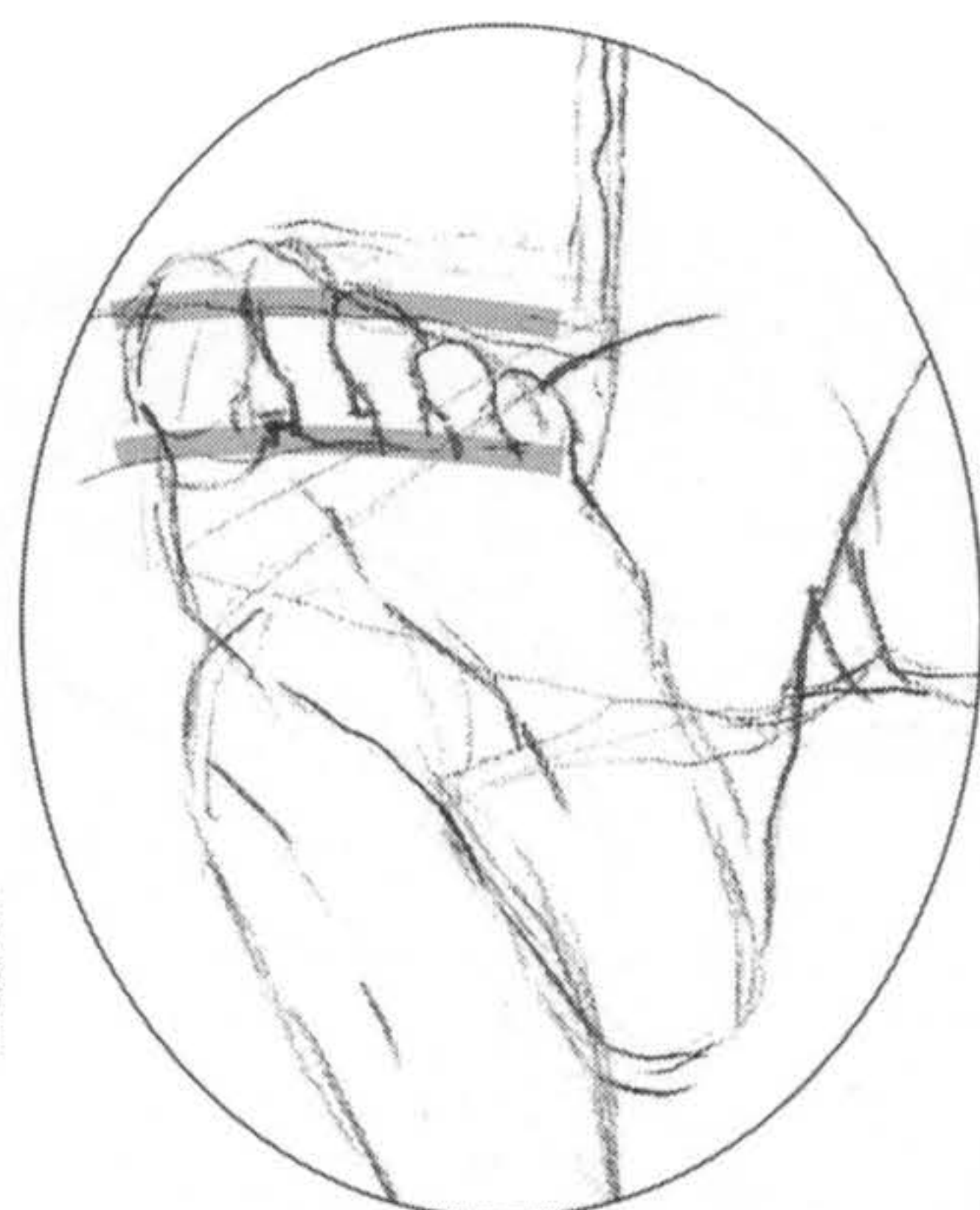
歩く

足底をとらえます。

寄り掛かるポーズ

隣から見下ろした足もと

脚と足との境をとらえるアタリ線です。

つま先部分のアタリを丸くとっています。

足上げポーズ

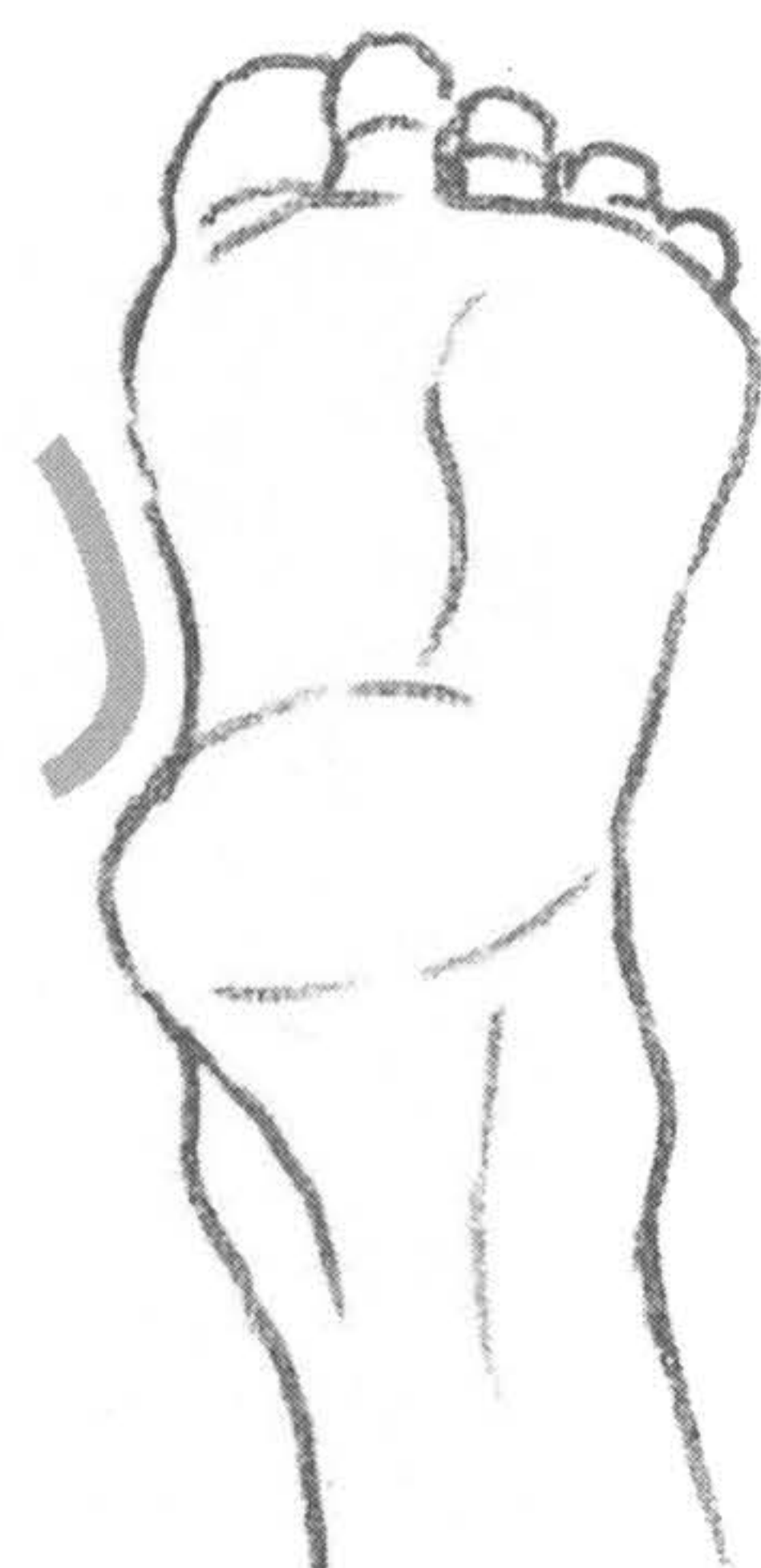
美しい山型の
シルエットが
出る角度です。

指のアタリをつけ根
とほぼ平行にとって
描いています。

土踏まず脇の曲線
の変化を見てみま
しょう。

途中まで上げる

高く上げる

正面に向けた
左足

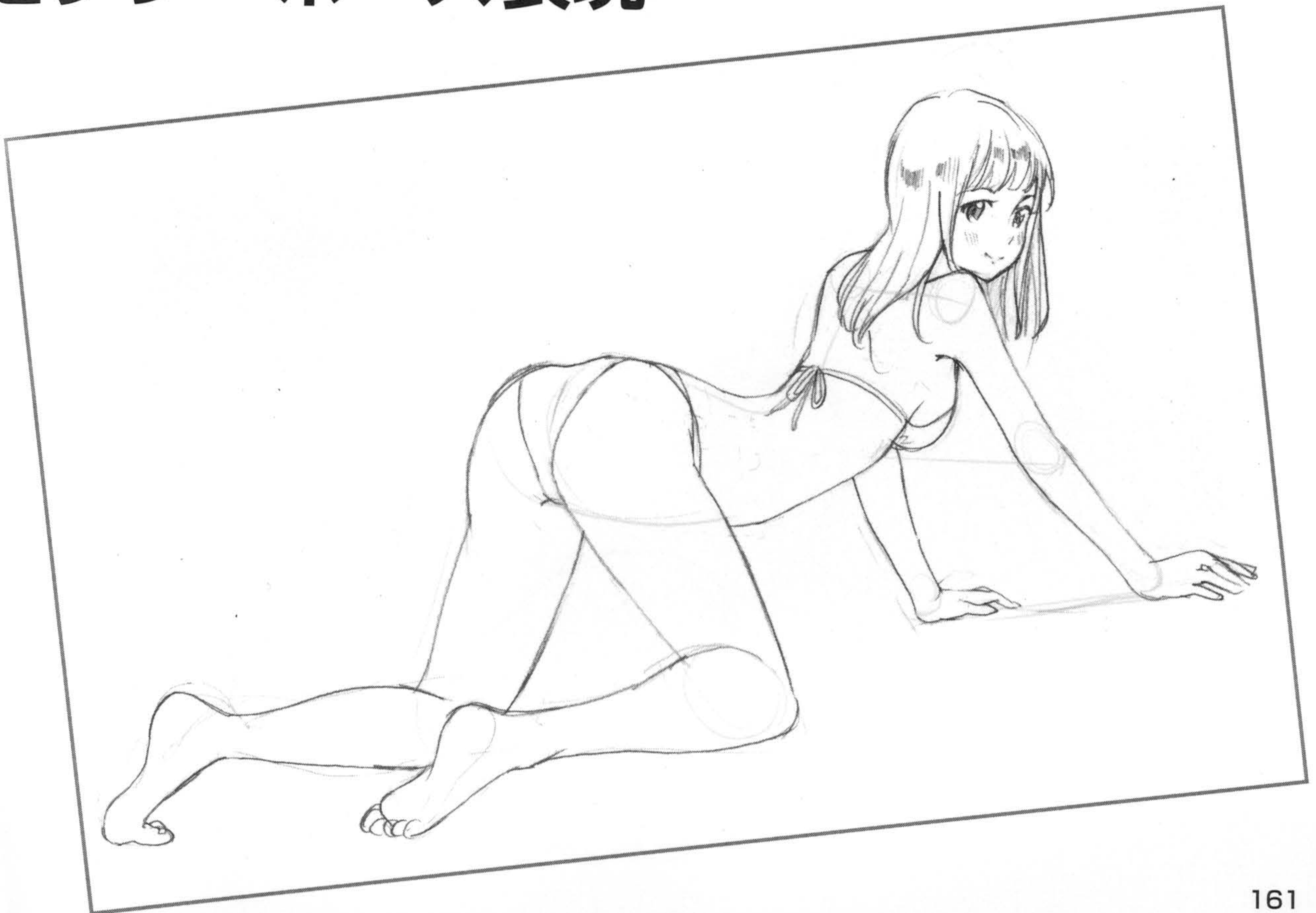
曲線状のシルエット

両足を上げる

やや正面・上に
向けた右足

ほぼ正面を
向いた両足

第３章

テーマギャラリー

セクシーポーズ表現

テーマ　グラビアアイドル気分のポーズ

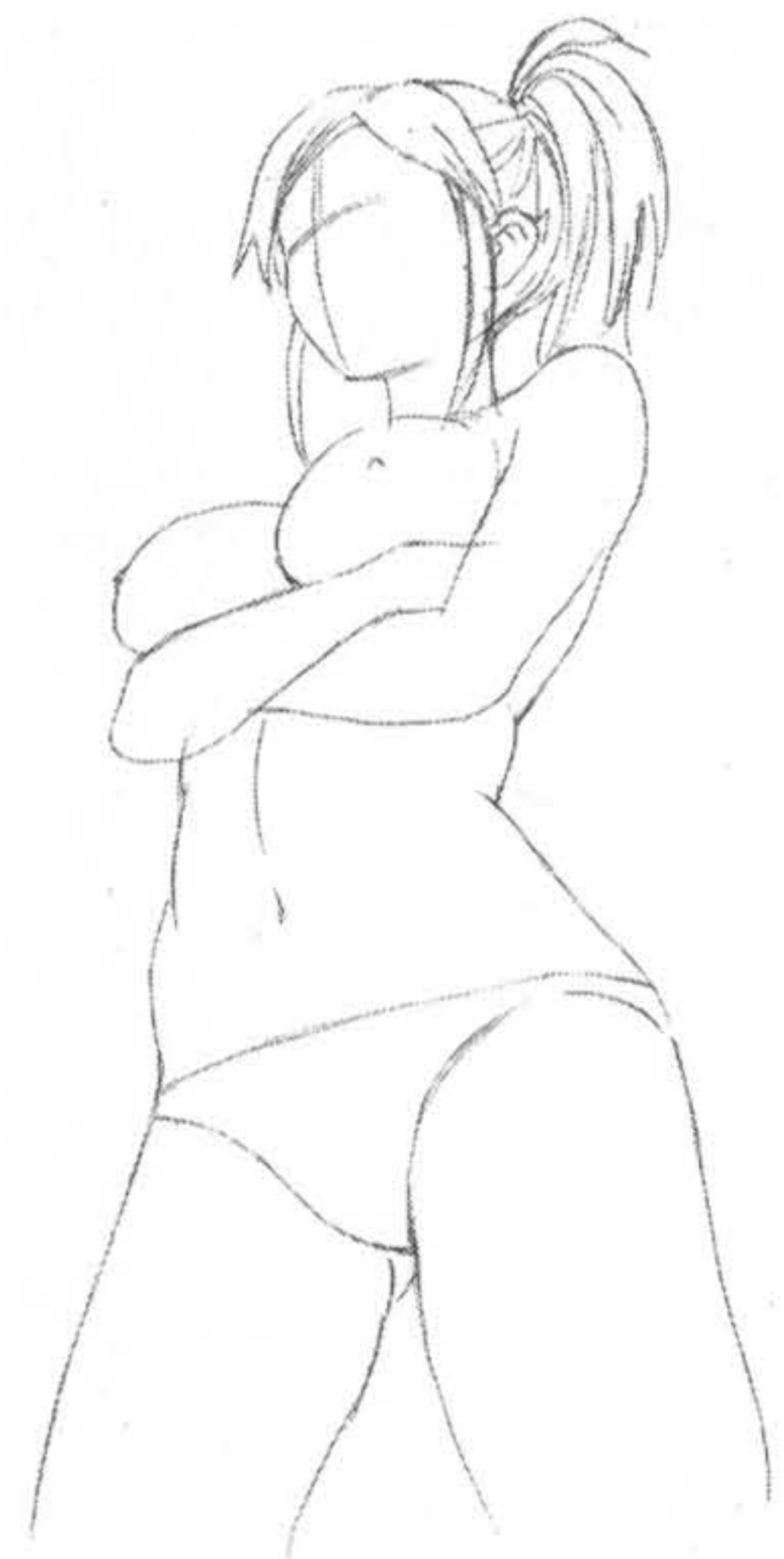
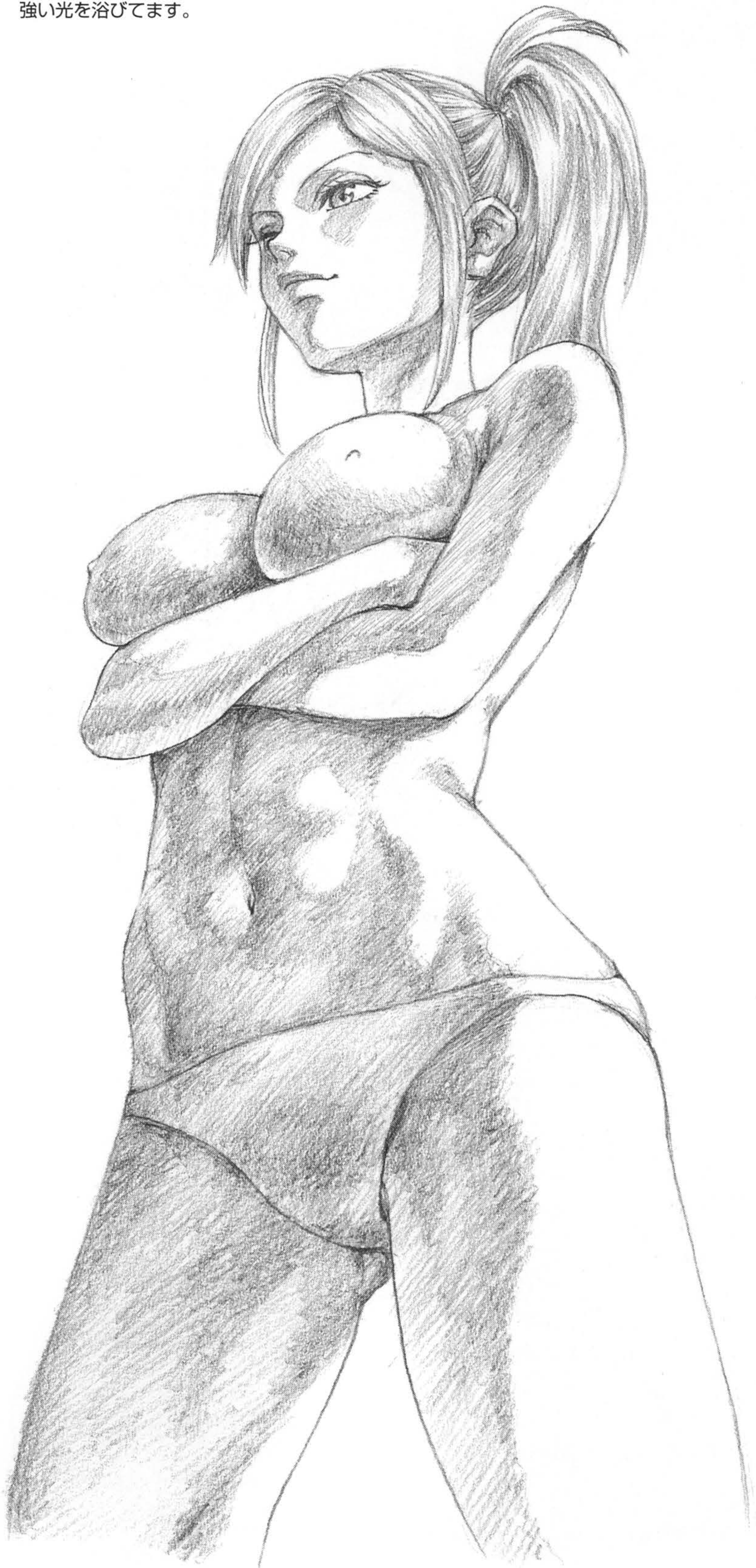
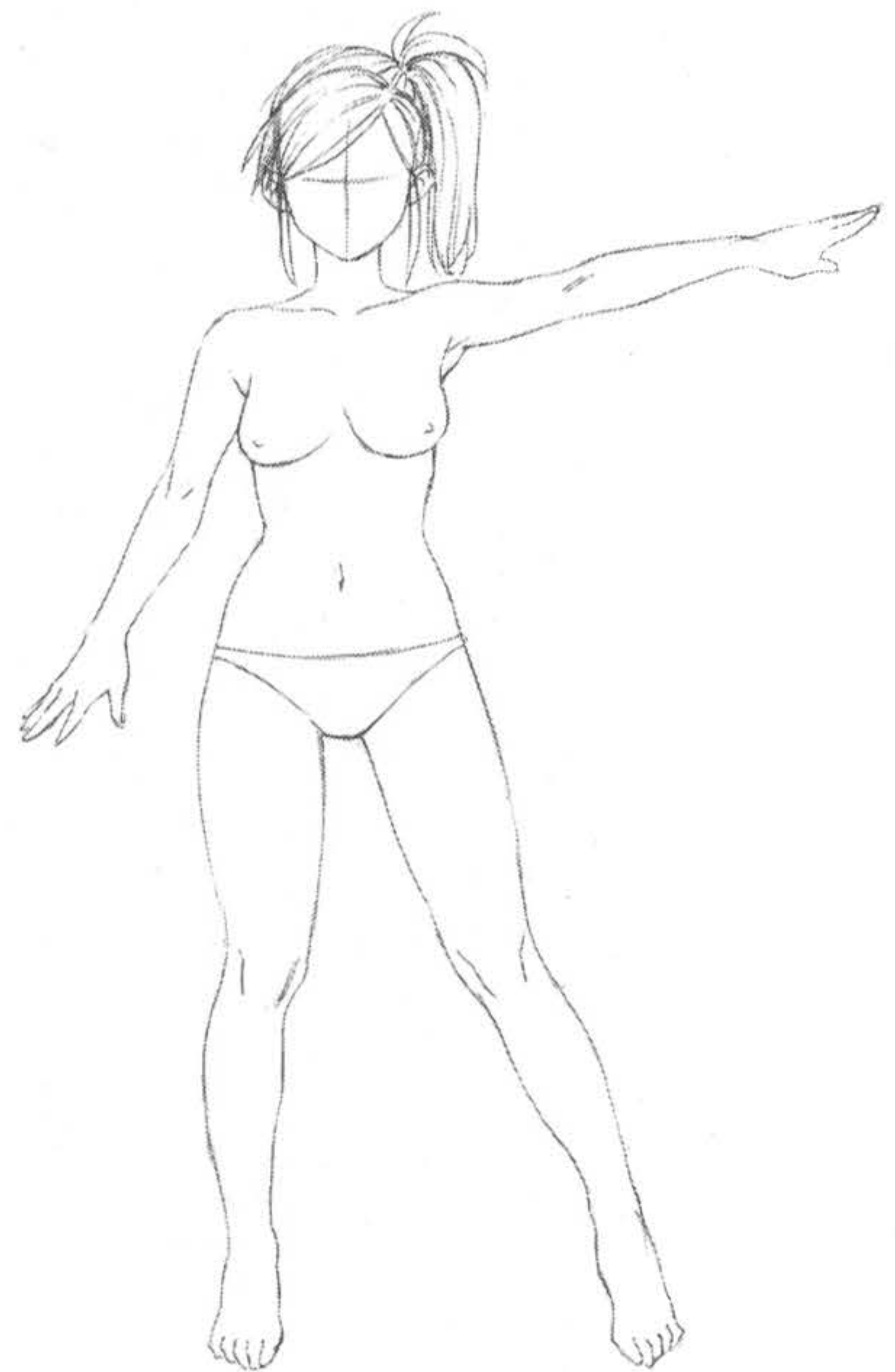
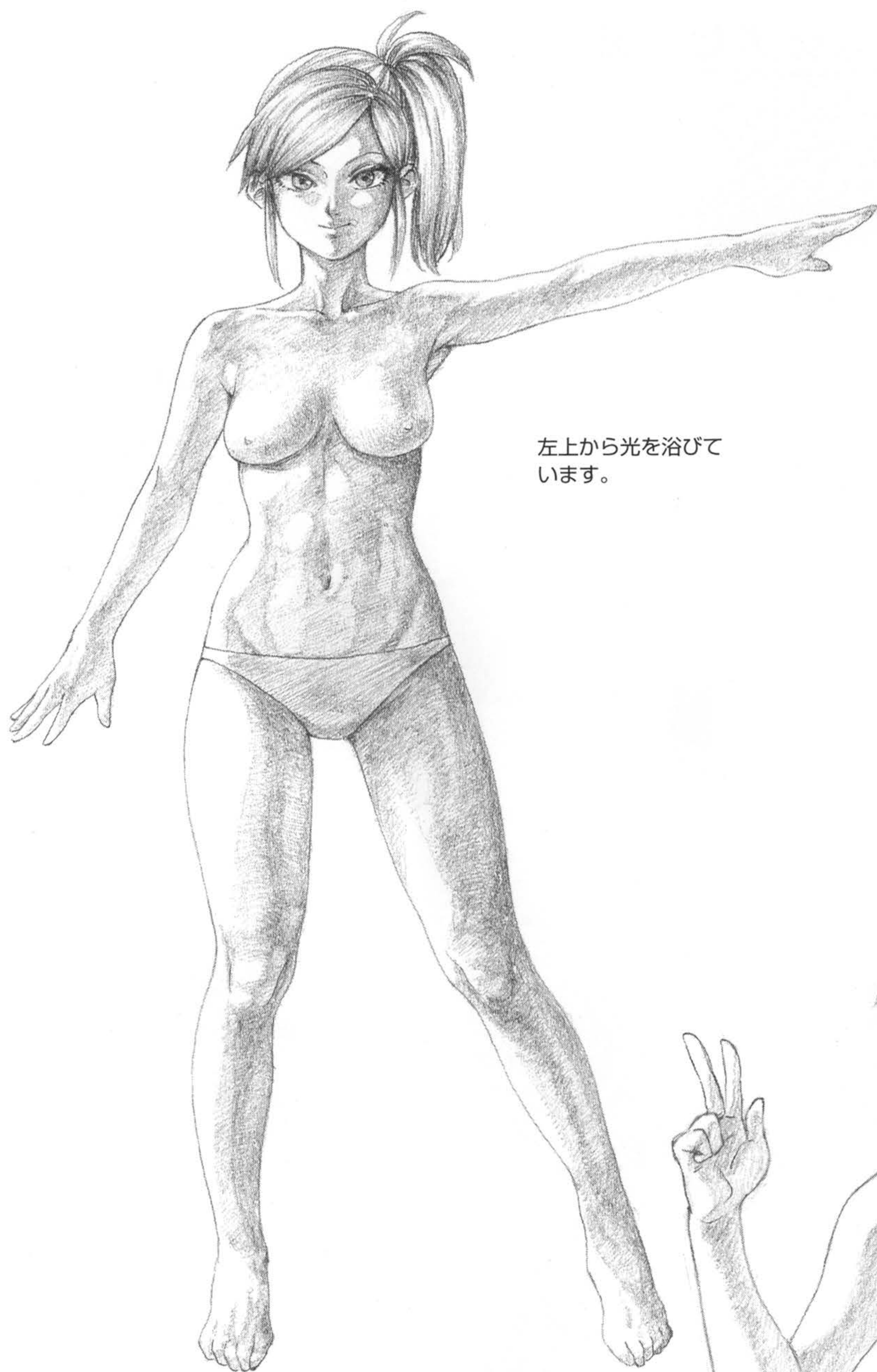
クロッキーの
モデル気分

動きで見せ
ます♡

ちょっぴり
恥ずかしい
かも

構図で見せ
ます

テーマ カゲで肉感をアピール

右上、やや後ろの方から
強い光を浴びてます。

線画

左上から光を浴びて
います。

顔アップの場合。

床のカゲは省略 OK。キャラの肉感表現が
テーマだからです。これが、「肉感的なキ
ャラのいる画面づくり」がテーマになると、
床にカゲが入った方が効果的になります。

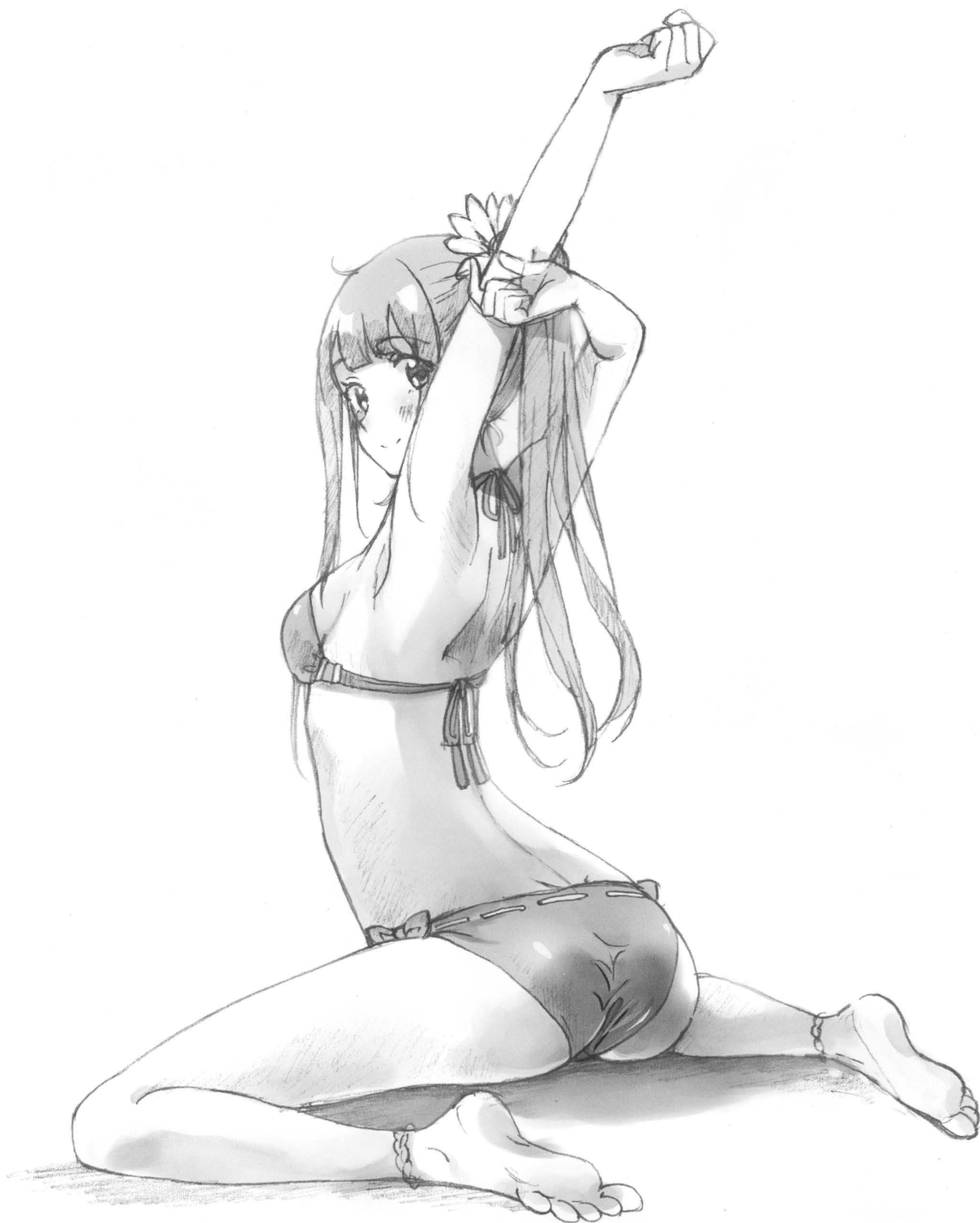
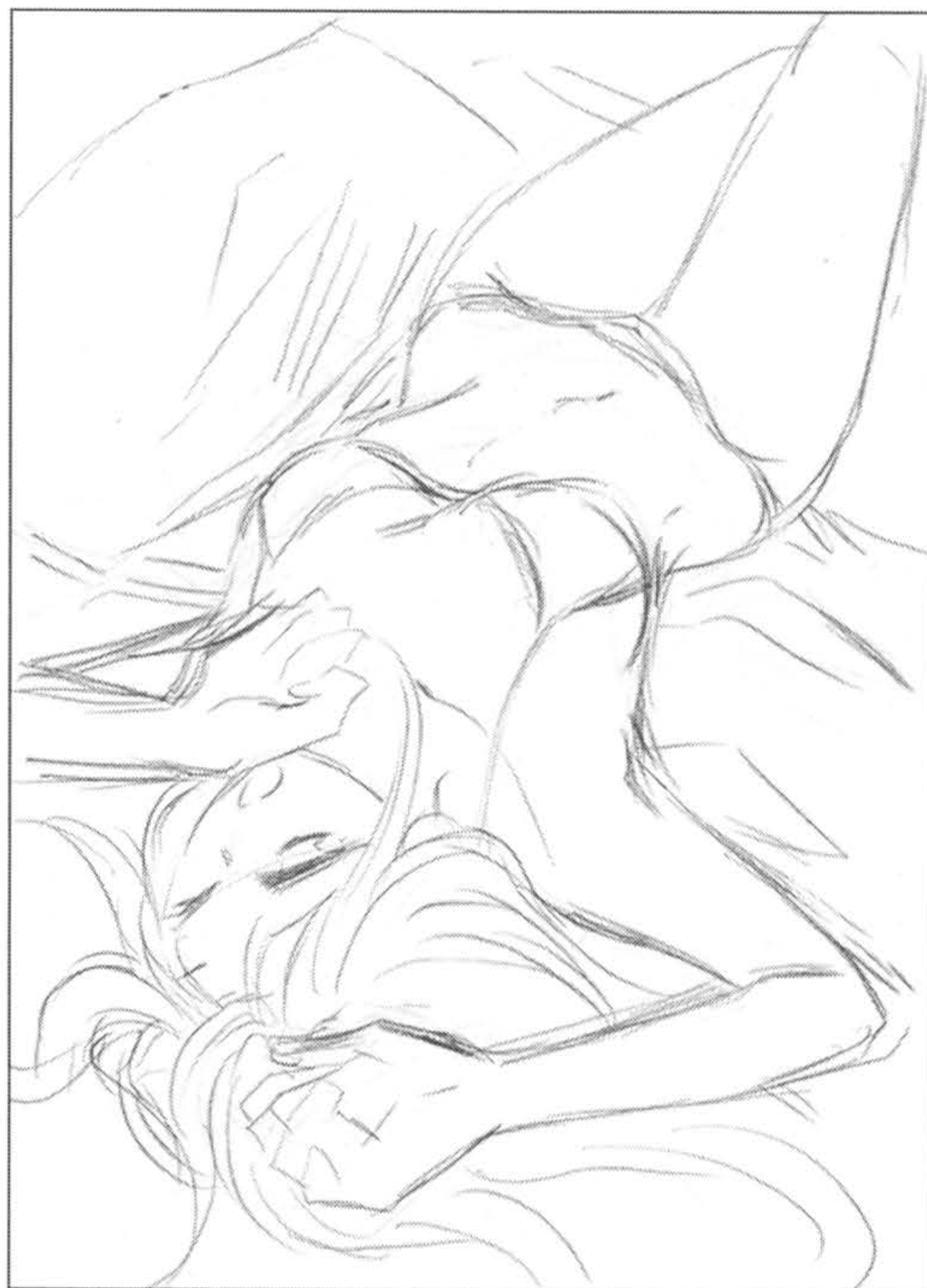
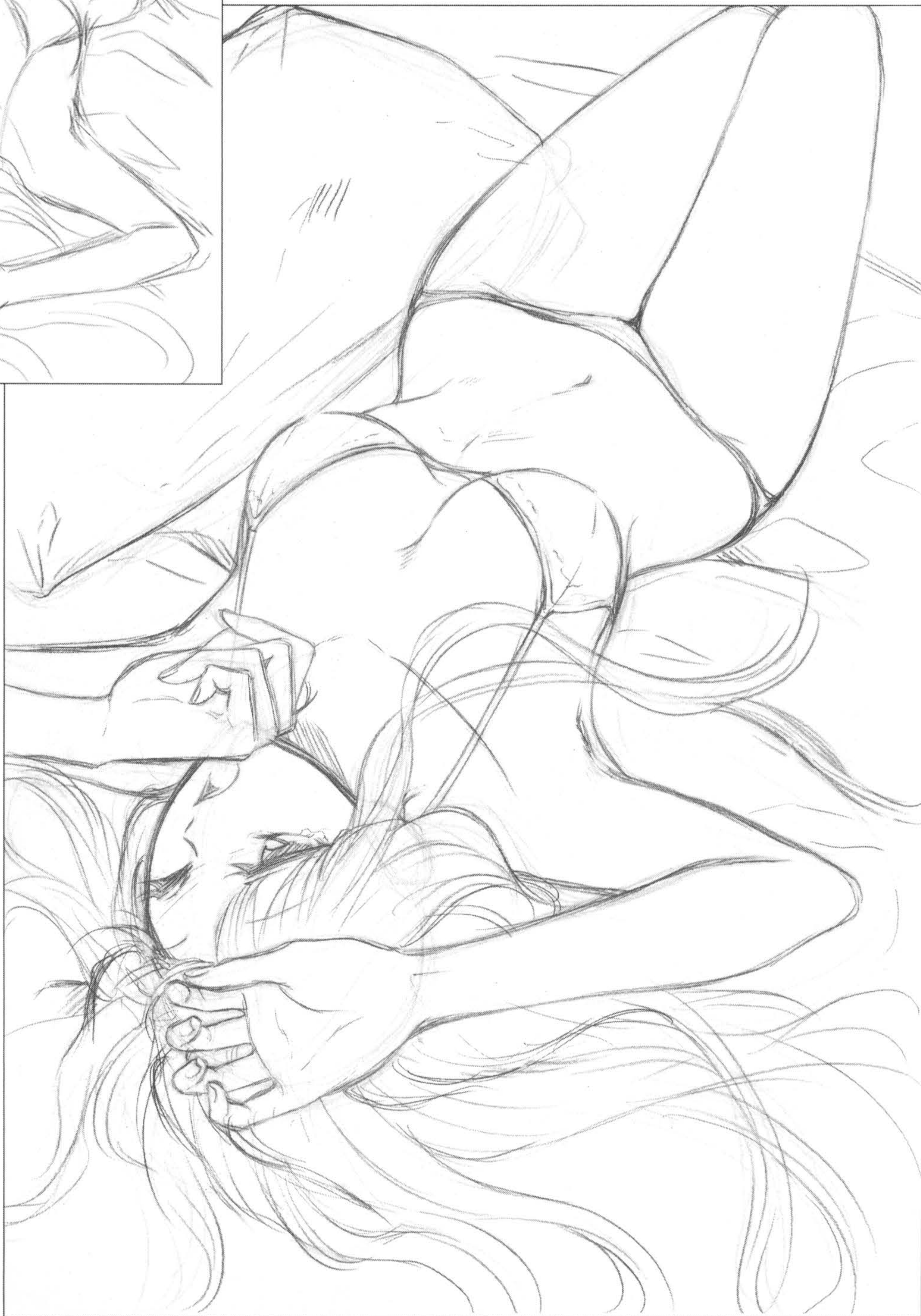
テーマ　座りポーズでお尻をアピール

ラフイメージ

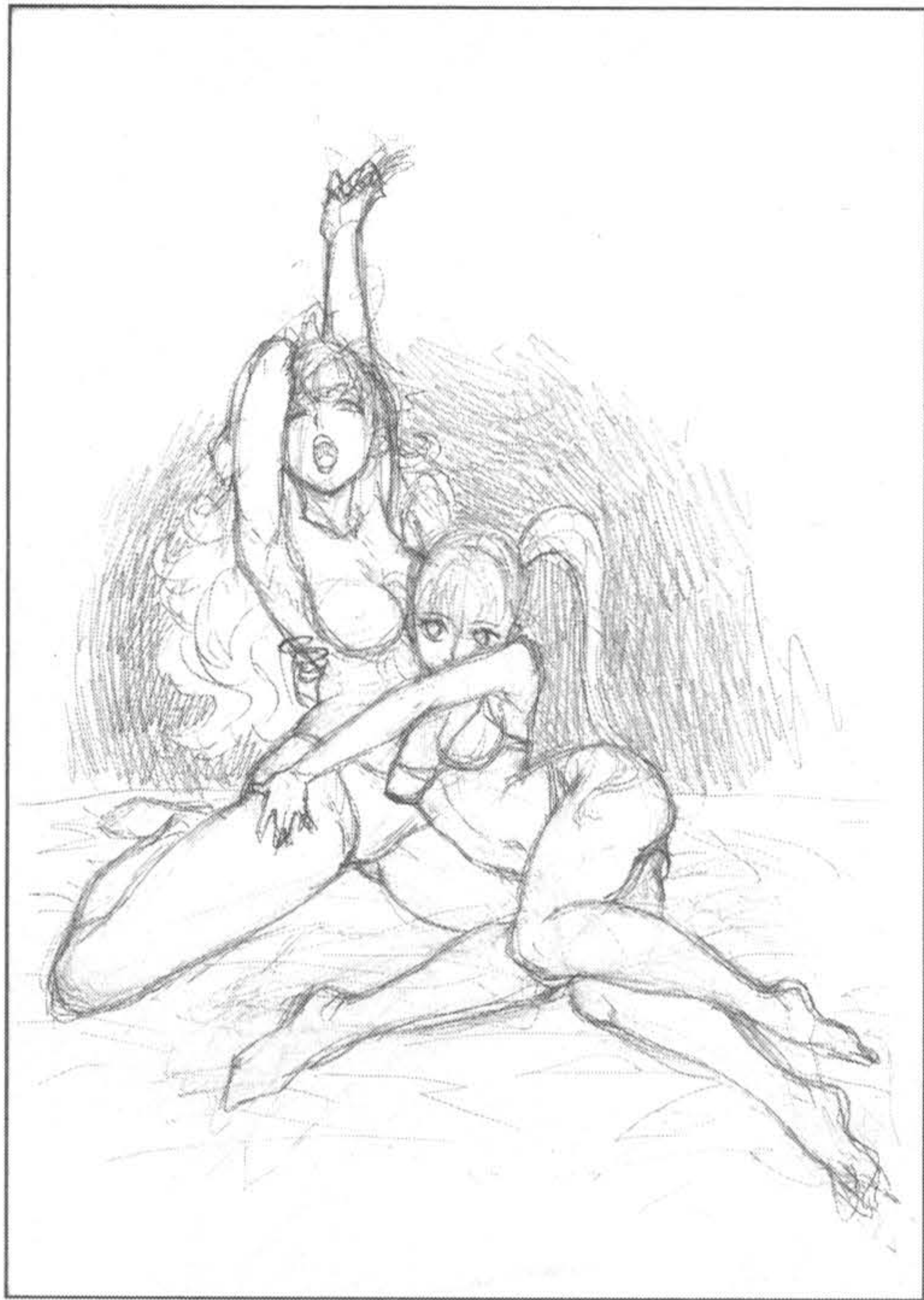
線画の完成

タッチでカゲなどを
描き込みます。

髪の毛と水着にグレーを入れます。

体と床にカゲを入れ、頭部のりんかくも
少し細くする処理をして完成させます。

テーマ 寝ポーズでバストをアピール

ラフイメージ。
ポーズイメージは「あくび」。
場所は「ベッドの上」。
顔、表情を見せると同時にバストライン
をアピールしたいので、頭部側からの構
図にしました。

下描き。このあとペン入れ、
トーン処理をして完成させま
す。必要に応じて原稿の向き
を変えながら描きましょう。

完成

テーマ ふたりで肉感をアピール

ラフイメージ

線画

いろいろな習作

肉体の立体感をアピールする試行錯誤の中から、「ふたりで肉感をアピール」は生まれてきました。

完成。鉛筆のタッチでカゲや「色」、
質感などを表現しています。

テーマ セクシーキャラ

コンセプト…キャラをアピールすると同時に、ボディの立体感を強調するもの。
アオリの構図にひねりのポーズは、ボディの立体感と動きの両方を演出できるので、キャラをアピールするには最強の手法です。後ろ向きで振り向くポーズもアオリにして、キャラのダブルインパクト効果を狙います。

初期のラフイメージ

奥：サブキャラ
（バージョン 1）

手前：メインキャラ
（バージョン 1）

キャラのデザインやポーズを検討します

メインキャラ
バージョン２

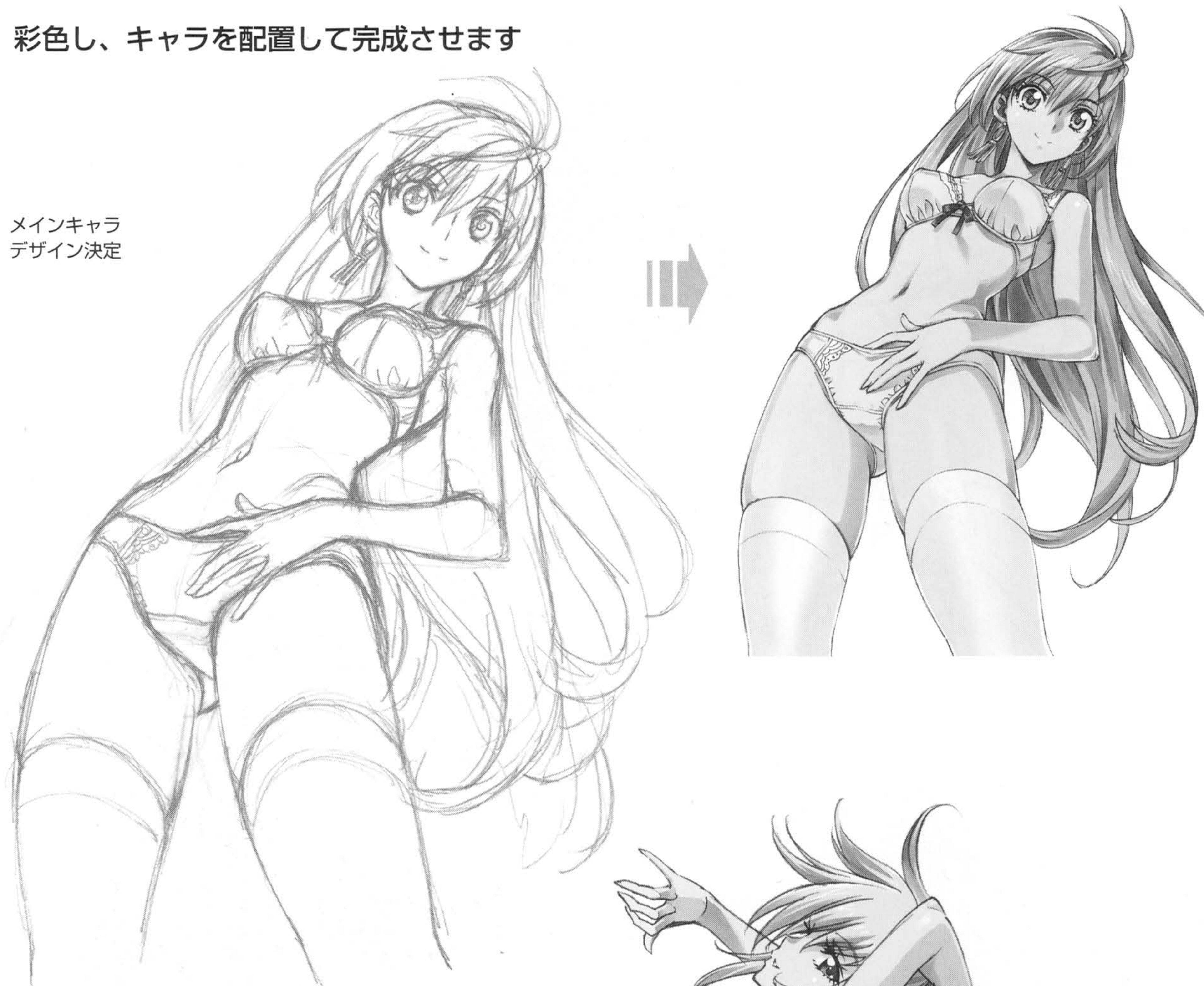
バージョン３
髪飾りをつけ、髪の毛もフェミニンなイメージにし、下半身もやや強調気味に試作したもの。

サブキャラ　バージョン２。奥におかれるキャラなので、お尻を大きめに強調します。

キャラを配置して検討します。
メインキャラ…バージョン３。
サブキャラ…バージョン２。

最終決定稿。サブキャラはもっとグラマラスなタイプに変更。メインキャラはバージョン１（初期イメージ）をベースにアレンジしたものになりました。

彩色し、キャラを配置して完成させます

メインキャラ
デザイン決定

サブキャラのデザイン決定。
実は足先まで描かれています。アオリと遠近効果を意識して、手前の足やお尻を大きめに強調して描きます。

最終的な完成形。
※ グレー化にあたり、コントラストを少し上げています。

■著者紹介

林　晃（はやし・ひかる）

1961年、東京生まれ。東京都立大学人文学部／哲学専攻卒業後、本格的にマンガ家活動を始める。ビジネスジャンプ奨励賞、佳作受賞。マンガ家・古川肇氏、井上紀良氏に師事する。実録マンガ「アジャ・コング物語」でプロデビューを果たした後、1997年にマンガ・デザイン制作事務所 Go office（ゴーオフィス）を設立。「マンガの基礎デッサン」シリーズ（ホビージャパン刊）、「コスチューム描き方図鑑」、「スーパーマンガデッサン」、「スーパーパースデッサン」「キャラポーズ資料集　女のコ制服編／女のコのからだ編」(以上グラフィック社刊)、「マンガの基本ドリル1～3」「衣服のシワ上達ガイド1」(廣済堂出版刊)など、国内外200冊以上に及ぶ"マンガ技法書"を制作している。日本マンガ学会会員。

◆ http://www.go-office.jp/
◆ http://gooffice.blog79.fc2.com/

■スタッフ / Staff

●作画
Siny
森田和明（Kazuaki MORITA）
ゆずpon（Yuzupon）
林晃（Hikaru HAYASHI）
之白 黒 (Kuro YUKISHIRO)
星野里佳（Rika HOSHINO）
桔崎昂（Kou KIZAKI）
（順不同）

●カバー原画
森田和明（Kazuaki MORITA）

●カバーデザイン
島内泰弘デザイン室（Yasuhiro Shimauchi Design room inc.）

●編集
林　晃 [Go office]　(Hikaru HAYASHI -Go office-)

●編集・レイアウトデザイン
濱田実穂 [Go office]　(Miho HAMADA -Go office-)

●シナリオ協力
濱田実穂 [Go office]　(Miho HAMADA -Go office-)

●編集協力
ひめ（Hime）

●企画
谷村康弘 [ホビージャパン]
(Yasuhiro YAMURA -HOBBY JAPAN-)

●協力
日本工学院専門学校
クリエイターズカレッジ　マンガ・アニメーション科

マンガの基礎デッサン セクシーキャラ編

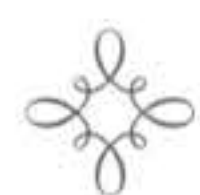
2013年3月29日　初版発行
2013年8月 8 日　2刷発行

著者　　林　晃（Go office）

発行人　松下大介
発行所　株式会社ホビージャパン
〒151-0053　東京都渋谷区代々木2-15-8
電話03-5304-7601（編集）
電話03-5304-9112（営業）

印刷所　凸版印刷株式会社

ISBN 978-4-7986-0581-4 C2371

セクシーなキャラを描きたい!!

ふつうの女のコキャラを
セクシーキャラへと変身させるためには
「磨く」という努力が大切です。

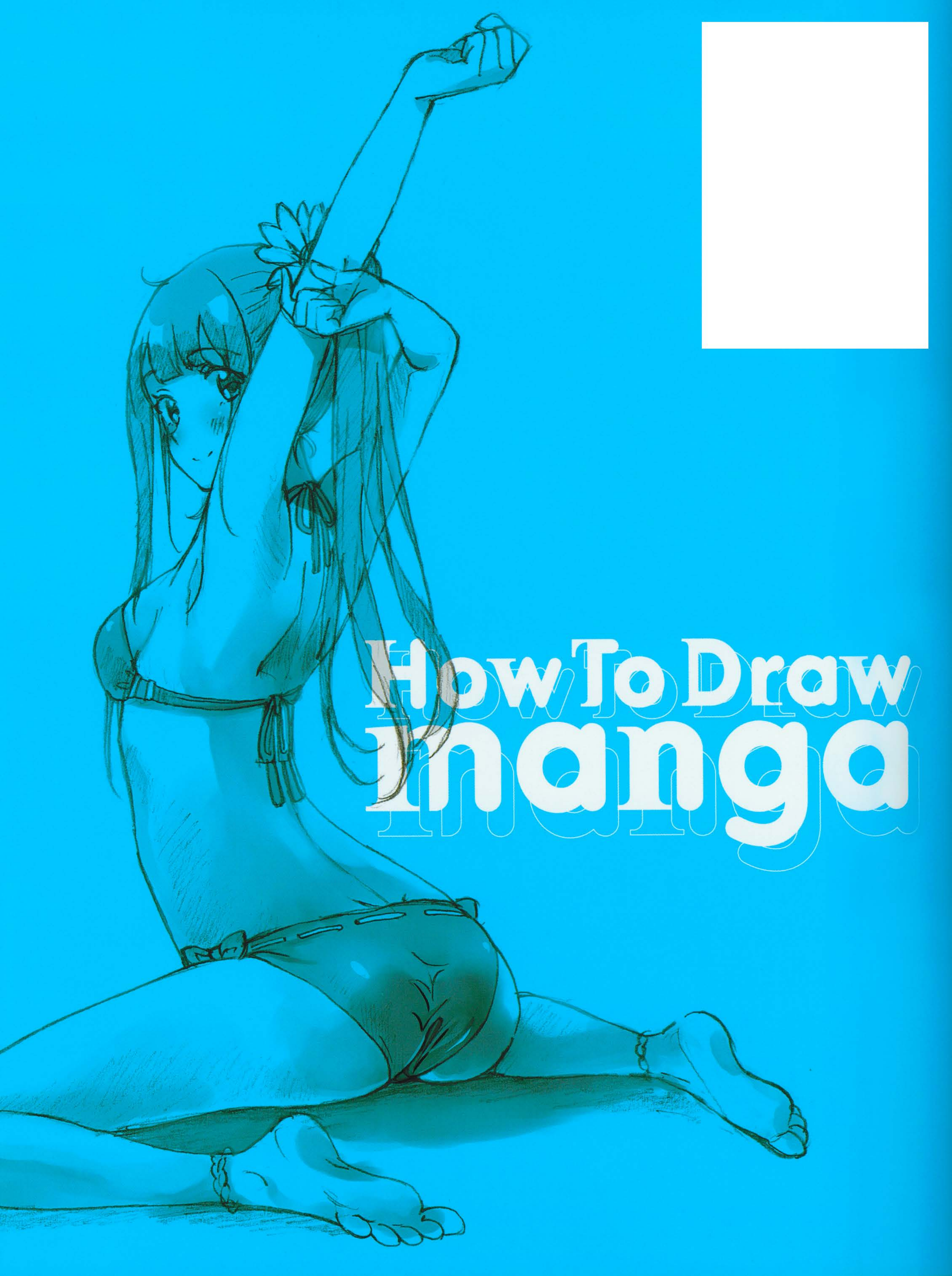
日ごろ気にかけていないところにも
目を配る、ケア（描き込む）をする。
そんなちょっとした「磨く」努力こそ
セクシーさを生む秘けつです。

全身のシルエットを磨く（第１章）
腕や脚、肩やヒジなどのパーツを磨く（第２章）
ポーズや表情の描き分けを磨く（第３章）

本書では、ふつうをセクシーに変える
３つの「磨く」を学びましょう。

「セクシーになりたい!!」というのは
誰もが思う永遠のテーマです。

今回の「マンガの基礎デッサン」では
女のコのセクシーにのみ、焦点を当てていますが
本書を読めば、老若男女問わず
本当の「セクシー」が見えてくるはずです。

それは皆さんの表現力を
高めてくれることでしょう。

How To Draw manga

How To Draw
manga
SEXY CHARACTER